PlayStation 2 • Xbox • GameCube • GB Advance • Dreamcast • PlayStation • GB Color

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE



RAYMAN M MULTIPLAYER

Wipeout Fusion PlayStation 2

Salt Lake 2002 PlayStation 2

Baldur's Gate PlayStation 2

Dark Alliance

Dropship PlayStation 2

Gran Turismo Concept PlayStation 2



Luigi's Mansion

ISS 2 Club Edition

Conflict Zone

Krazy Racers GB

Harry Potter GB

JOŠ UVEK 100 strana



DEAD OR ALIVE 3



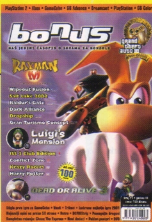
broj 21 • godina III
cena: 150 dinara
CG: 3 € • BiH: 6 KM • MK: 180 DEN
ISSN 1450-8400



Stigle prve igre za GameCube • Vesti • Trikovi • Izabrane najbolje igre 2001

Najnoviji opisi na preko 50 strana • Retro • BONUStrip • Pomagajte drugovi

Kompletno rešenje: Chase The Express • Novi dodaci • Poklon posteri • DVD



Broj 21 • Godina II

bonus
NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Osnivač i izdavač:
P.A.Z.I. Press

Glavni urednik i dizajn:
Darko Wolf

Grafički urednici:
Branko Jeković
Dragan Grubić

Grafička priprema:
Todorović Aleksandar

Štampa
Efekt 1, Beočin

Marketing:
Gordana Cvetković
tel: 011/340-77-12
064/1834-813

Redakcija:
Miljan Lakić, Branko Jeković

Ilustracije:
Valentin Šalja
Sendy Kumalakanta

Sekretarica redakcije:
Sanja Jeremić

Lektura u ovom broju:
Jovana Erčić

Saradnici u ovom broju:
Uroš Tomić, Mihailo Tešić,
Kermit, Miroslav Đorđević,
Miloš Marković, Igor Simić

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32,
11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@eunet.yu

Telefoni redakcije:
011/340-77-12 i 340-77-36

Pretplata:

za detaljnije uslove pretplate
pogledajte stranu 82

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE SE POJAVITI NA KIOSCIMA 25. MARTA 2002.



reč urednika

Zašto??? Zašto??? ZAŠTOOOOO?!?

Zašto svemu dođe kraj baš kad je najlepše??? Šta nam je falilo da se još igramo na jeftinim kopijama i da svi imamo kolekcije igara koje na Zapadu vrede koliko i, recimo, novi mercedes? Zar nismo mogli još neko vreme (recimo još 20 godina, dok nam ne dosadi) da uživamo u uzbuđenjima koja nam donosi svaki novi CD, sveže narezan kod lokalnog pirata. Ne znate o čemu govorim? Niste još čuli?

E pa, dragi moji, i kod nas se zavodi red. Vrlo brzo (koliko početkom jeseni), način igranja na koji smo do sada navikli će se promeniti, i to iz korena. U opticaju će biti samo originalne igre, a posedovanje, konzumiranje i rasturanje "kopija" će se poistovetiti sa recimo posedovanjem, konzumiranjem i rasturanjem marihuane (znači, kriminalnim aktom). Zato nemojte reći da vas nisam upozorio na vreme.

Mnogi mi nisu verovali kada sam pisao o polaganom, ali sigurnom odlasku sa scene tada neprikosnovenih konzola - PlayStation-a i Dreamcast-a. Ukoliko se osvrnete na broj prikaza igara za ove konzole (3 za PSX i 1 za DC), shvatićete da su moje reči, tada bogohulne za sve igrače kod nas, bile istinite.

Ali, nije sve tako crno kao što izgleda. Za to se pobrinula nova konzola koja je dopala i naših šaka i koja nam je otvorila sasvim nove vidike. Da, da - to je GameCube na kome od sada imamo prilike da se igramo i kod nas u redakciji. Naravno da smo vam doneli prve prikaze igara koje smo imali prilike da probamo (vrt, vrt i pričvrlj, pričvrlj - pozdrav našem novom autoru). Kao što i pretpostavljate, ovi opisi će biti redovni u sledećim brojevima časopisa (doduše, možda ne od istog autora...) pored sada već standardnih opisa za PS2 i odnedavno uvedenih opisa za Xbox.

Naša rubrika Nekada bilo sve više dobija na popularnosti i broju strana. U njoj svima vama koji posedujete neke od konzola koje su spremne za reciklažu (hoću reći, mali je broj onih srećnika koji imaju PS2, Xbox ili GC) predstavljamo neke starije, ali još uvek dobre igre koje bi mogle da se provrte na ekranu na koji je priključena vaša konzola.

Još jedna rubrika zaokuplja vašu pažnju. To je BONUStrip u kojem možete da vidite crtano izdanje ljudi koji se kriju iza potpisa i ikonica rasutih po celom časopisu - to jest nas.

Napokon smo sabrali sve vaše glasove i dobili pobednike po kategorijama, kao i igru godine 2001. Svakom smo dodelili po jedan zlatni, srebrni ili bronzani džojstik, kao nagradu što smo uz njih proveli sate (besplatne) igre.

Toliko od mene ovog puta.

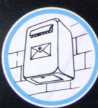
Uživajte!

D Wolf



sadržaj

Spisak oglašivača :



BEZGLAVI MIKI

✉ **Pozdrav redakciji**

najlepšeg, najboljeg (i najskupljeg) časopisa za konzole, mislim na Bonussss!
1. Pitam se, pitam, zašto u delu sa šiframa stavljate šifre koje ne rade (nemojte da kažete da ne znam da ih otkucam ili su za "japonsko" ili "umeričko" tržište. NE!
2. Zašto igrica Chicken Run ne radi na mojoj konzoli dok sve ostale rade odlično (imam tri diska pomenutog imena).
3. Zašto ste fenomenalnu rubriku Brate, u kom si fazonu tek teko "izbacili", a Bonus strip sa celih 16 sličica "ubacili"? Mislim, za nju bih i glavu dao, evo... šljicccc (zvuk giljotine), ha, ha, ha... (ubistveno smejanje), konačno sam slobodan (ne Milošević). Uuu nedovršeno pismo mog bivšeg tela, da vidimo "što" je napisao, bla, bla, itd. Ja ću da završim.
I do sledećeg pisanja (od mog tela nikako) lepo pajkite (na radnom mestu). Telo bez glave zvano
Miki i njegov slobodni duh

P.S. Ako pismo ne bude objavljeno svakom od vas ću ući u san i lično udaviti, pa laku noć!!

bonus E, baš ćemo da proverimo istinitost tvoje tvrdnje da šifre koje objavljujemo ne rade. Ukoliko se ispostavi da je to tačno, ostavićemo našeg urednika rešenja i trikova da ručno prepiše sve šifre i rešenja koja su do sada objavljena u Bonusu. I to u 100 primeraka.
Postoji više mogućih razloga za to što ti Chicken Run ne radi. Verovatno ti je laser "oslabio", tj. od upotrebe ne može da čita sve narezane CD-ove. Još verovatnije je da imaš jednu od prvih serija konzole. Čipovi koji su ugrađivani u te konzole nisu još bili savršeni, a poneke igre (kao što je Chicken Run) su ih prepoznavale i nisu htele da rade.
Rubriku Brate, u kom si fazonu smo izbacili prevashodno zbog manjka ideja autora, tj. Uroša. Kada smo započinjali ovu rubriku, ja sam u uvodniku napisao da je to opasan eksperiment i da ne znam gde će nas odvesti. U međuvremenu se taj eksperiment oteo kontroli i rubrika je krenula tamo gde ja to nisam želeo. Počeo je da stiže sve veći broj pisama u kojima su čitaoci negodovali zbog ove rubrike, a autorovi tekstovi su bili sve duži i duži, dok nisu poprimili obim nekog kapitalnog dela (recimo Rata i mira). Kako u Bonusu imamo veoma ograničen broj strana, morali smo da smislimo neki kraći vid izražavanja, a to je bio strip. Na našu žalost, Uroš je odbio da sarađuje na njemu, mada se njegov lik (i delo) prožima i kroz njega.

I molim te, nemoj više da mi dolaziš u san. Nisam se pošteno naspavao, evo ima već 2 broja.

AUTOGRAM (1)

✉ **Ćao Bonusovci,**

ne budite konzervativni. Upravo sam pročitao novi Bonus i rešio da napišem svoje milionito pismo. Bonus strip je fenomenalan, a povećanje stranica je jako dobar potez. Takođe mi se dopao Legijin opis za GameCube, ali svi mi znamo ko piše najbolje tekstove s puno humora, pa naravno - Uroš. Uz njegove humorističke tekstove nikada nije dosadno. Dosta hvale, a sada da pređemo na kritike i pitanja:
1. U Bonus-u broj 20 ste u Najveće promašaje mogli da stavite igricu The Mummy Returns ili Fifa 2001.
2. U top listi Beosoft-a je igrica Harry Potter zauzela prvo mesto, a ima toliko boljih igrica od nje.
3. Što ne otvorite konkurs za najlepšeg momka u Bonus timu kako bi pripadnice lepšeg pola videle ko pravi ovaj (gorepomenuti) časopis?
4. Brko, da li bi mogao mojoj sestri da pošalješ sliku sa potpisom pošto je luda za tobom? (ima 21 godinu)

Pozdrav od Željka

bonus 1. Šta da ti kažem, osim "ko radi, taj i greši", tj. ko greši taj i greši. Proizvođači su mislili da će ove igre proći na tržištu, ali su pogrešili. Kandidate za najveći promašaj birali smo po našem stručnom mišljenju, ali smo sasvim sigurni da je tu bilo još mesta za loše igre. Nažalost, mogli smo da kandidujemo samo 5 igara...
2. Beosoftova top lista se pravi prema prodaji igara u njihovoj radnji. U trenutku sastavljanja liste, Harry Potter je bila najtraženija igra, verovao ti ili ne.
3. Nema potebe za takvim konkursom jer se pobednik, tj. najlepši već unapred zna. Jedino ukoliko ja u tom konkursu učestvujem van konkurencije...
4. BRKA: Mmmmmmm. Sliku neću slati, već pošalji ti sestru da se ja i ona slikamo zajedno!!! Čak ću se i potpisati na zajedničku fotografiju.

AUTOGRAM (2)

✉ **Ćao Bonusovci!!!**

Hteo bih da vam se zahvalim na trudu koji svakodnevno ulažete kako bi vaš i naš časopis svakim brojem bio sve bolji i bolji i kao takav potpuno opravdao svoju cenu. Da pređemo na ono zbog čega ova rubrika postoji:
1. Šta znače skraćenice FRP i RPG?
2. U prošlom broju ste u ovoj rubrici odgovorili Marku, mom imenjaku, da je cena PS 2 sa Action Replay-em 850 DM. Od tog dana ne mogu mirno da spavam, ne znajući odgovor na jedno pitanje: šta je to Action Replay i da li je on neophodan za igranje igara na PS2 ili je to samo neki dodatak koji služi za lepše i ugodnije igranje istih?
3. Za kraj ovog pisma želeo bih da zamolim Uroša da mi pošalje potpisanu fotografiju (zadovoljio bih se i samo autogramom) što bi veoma usrećilo njegovog velikog obožavaoca.

Marko Milutinović iz Kragujevca

bonus Kada bi ti samo znao koliko si u pravu što se rada i truda tiče...
1. Na to pitanje smo do sada odgovorili najmanje 20 puta (pogledaj starije brojeve časopisa). Evo, u najkraćim crtama: RPG je skraćenica od Role Playing Games (što u bukvalnom prevodu znači igre igranja uloga), a FRP je skraćenica od Fantasy Role Playing (što u prevodu znači fantazijsko igranje uloga). FRP je podžanr RPG-a i obavezno se odvija u fantazijskim svetovima (npr. Gospodar prstenova). Za detaljnija objašnjenja pogledaj ranije brojeve i rubriku Igre bez struje.
2. Action Replay i PlayStation 2 čine simbiozu, tj. jedno bez drugoga ti ne vredi. U stvari, vredi ti dvojka, ali ako možeš da platiš originalne igre i originalne filmove, što znači - da, AR je neophodan za igranje (kopiranih) igara na PS2. Mnogo više detalja o ovom dodatku možeš da pročitaš u rubrici o dodacima na strani 85.
3. Ne znam koliko bi ti se svidela Uroševa fotografija, mislim da ti noćima ne bi dala mira. Bolje je da ti pošalje svoju karikaturu, a najbolje samo potpis. Još da si nam poslao svoju adresu...

MGS 2, PA MGS 2 ...

✉ **Ćao Bonuse!**

Imam nekoliko pitanja za vas jer ste vi jedini kojima se mogu obratiti pa da pređemo na pitanja:
1. Šta se više isplati kupiti, GBA ili PS1?
2. Da li ste čuli za hrvatski magazin PlayStation (njegovi novinari su detaljno opisali Metal Gear Solid 2)?
3. Da li ćete i vi uskoro opisati igru mojih snova, Metal Gear Solid 2?



Igor Guskić, Kotor



Komadanović Boki, Bar



mi i vi na ti

Nadam se da ćete objaviti moje pismo i odgovoriti na moja pitanja, a usput vam šaljem i crtež.

Gabrić Slobodan iz Subotice

bonus 1. Ako hoćeš kratak odgovor, onda on glasi - PS One. Ako hoćeš duži odgovor, on sledi: svaka od ovih konzola ima svoju prednost. GBA je prenosiva, možeš je igrati bilo gde, ali su igre za nju dosta skupe u odnosu na igre (čitaj kopije igara) za PS One. S druge strane, igre za PS One se više skoro i ne prave (pogledaj broj igara opisanih u ovom broju), ali za njega postoji velika biblioteka već napravljenih igara. A s druge strane, sve novije igre će dolaziti za GBA. Ovako bi moglo u nedogled, ali zadržaćemo se na onome što smo prvo rekli: kupi ti lepo PS One.

2. Naravno da smo čuli za taj časopis, ako misliš na PSX. I ne samo da smo čuli, nego i poznajemo ljude (upoznali smo se na neutralnom terenu u L.A, America). Uskoro očekujemo njihovu posetu našoj redakciji.

3. U našem časopisu opisujemo igre koje stižu različitim kanalima (čitaj kopije). Za razliku od nas, hrvatske kolege, čije je tržište koliko-toliko regularno i očišćeno od pirata, redovno dobijaju igre od proizvođača. Stoga je mogućno da su oni opisali igru pre nas. Čim igra dođe do naših ruku, tj. džojstika, eto vama opisa u našem maniru.

LIKOVNI KRITIČAR (2)

✉ Pozdrav!

Nastavite da izlazite pre roka. Strip je odličan, obratite malo više pažnje na detalje npr. kontroler i časopis koji leže na podu na drugoj strani nisu ofarbani, okviri na početku te strane nisu uklonjeni, monitor ispred koga sedi Legija mutira, green orb je skinut sa X-box-a, a tu je i skandalozna subverzija da se Ukica igra sa Genius-ovim džojpedom za PC! Imao bih i neke predloge i pitanja:

1. Ukinite PC top listu. Ni PC časopisi ne daju liste za konzole. Ima smisla da PC ostane u opštim listama (Pobednik), ali je zasebna suvišna.

2. Ukinite dvodimenzionalni i crno-beli manir zaostao iz preelektronskog doba, oslobodite se inercije i fotošopirajte sve živo (okrečite Beograd), liste, okvire, krupna slova... Prvenstveno mislim na dodavanje treće dimenzije. Renderujte face na ocenama kao što je to urađeno s likovima igre Donkey Kong Country na SNES-u.

3. Čitaoce zabavljaju slobodno napisani tekstovi opisa ali bi u njima (opisima) trebalo naći mesta i za opis dotične igre. Naravno tekstualni, mada neki autori predlažu drugačije puteve spoznaje.

4. Predlažem da uz ocenu igre instalirate i spiskić boljih ili značajnijih naslova žanra opisane igre. Sve o ovome reći će vam rečenica iz Alone in the Dark - "... ali verujem da ste vi igrali i bolje, ako niste, sami ste krivi".

5. Čuo sam za Zip drajv prilagođen PS dvojci koji vrši ulogu 100-megabajtne memorijske kartice. Ima li ga na domaćem tržištu?

6. Da li ćete opisati neku igricu za GameCube i zašto je on kod nas medijski redovno lošije zastupljen od X-Box-a? Inače mislim da GC ima dršku zbog čestih zemljotresa u Japanu (vežu ga za zid da se ne bi polomio).

7. Kao što se vidi na primeru Evil Twin-a, bezumni i izopačeni Ukicin uticaj se širi kao šumski požar ne samo planetom već i nedirnutim devičanskim umovima ostalih članova redakcije. Posledice po smislenost i suvislost budućih Bonusa mogu se prepoznati kao naročito užasne ako se uoči nova činjenica da je Ukica ušao u pubertet, naime broj 20 vrvi od njegovih smaranja kako mu ne dozvoljavaju da obitava u ženskom toaletu kao i tragičnim apelima za maženje, tj. preporukama u tom smislu. Nema valjda potrebe da ističem da prštanje na sve strane termina "snošaj", "masturbacija" i sličnih u opisima igrica alarmira celu domaću javnost o razmerama teške ugroženosti misaonog procesa autora kritično nezadovoljenim a do kraja podivljalim životinjskim nagonima koji sa opisivanjem igre normalno nemaju nikakve veze. Ukratko, ne bih da izbacite Ukicu jer ga naravno svi volimo, ali ima načina da se ovo hirurški reši, te vam to ovog puta i predlažem.

Pozdrav, obožavalac
(likovni kritičar, amaterski hirurg)

bonus 1. Ako si pratio naše časopise od ranije, u njima je bilo i opisa igara za PC. PC top lista je jedini preostali deo časopisa koji se uopšte bavi tom temom. Zbog opšte informisanosti naših čitalaca, predlažem da ona i dalje ostane (a pošto ja odlučujem, predlog se usvaja).

2. Šta misliš, koliko je vremena potrebno da se tako nešto uradi? Mi na raspolaganju imamo samo dvadesetak dana, a ne radimo nikakvim super-kompjuterima. Pošto vidim da na tome insistiraš, predlažem da ti to uradiš, a mi ćemo rado zameniti naše stare "preelektronske" crteže.

3. Slažem se u potpunosti i trudiću se da to ispravim.

4. Tako bismo veoma ličili na ostale časopise. Uzećemo predlog u razmatranje.

5. Dobro si čuo. Takav uređaj postoji i proizvodi ga ista firma kao i opštevoljeni i sveprihvaćeni Action Replay, dakle DATEL. Nisam čuo da ga neko kod nas prodaje, ali ukoliko nam dopadne šaka, opisaćemo ga u rubrici Dodaci.

6. Hoćemo, i to od ovog broja redovno

7. No comment.

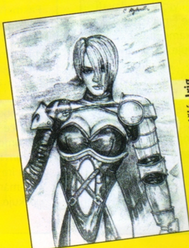
P.S. Pubertet je nezgodno doba. Još ukoliko se u njega uđe sa 22 godine...

P.P.S. Probao sam ja to da rešim hirurškim putem, ali ne ide. Jedino mi je preostalo da probam sistem eliminacije...

Janković Vojislav, Beograd



Miljković Dejan, Kosovska Mitrovica



Saša Ljubičić, Irig

Spisak dobitnika CD-ova iznenađenja iz nagradne ankete

Nikola Papić, Ravna Reka
Goran Filipović, Beograd
Dejan Seljaković, Stari Banovci
Marko Milićević, Starčevo
Aleksandar Nikolić, Ripanj
Zdravko Nikitović, Beograd
Uroš Sarić, Vrnjačka Banja
Dejan Katanović-Popović, Kruščić
Stevan Glušac, Valjevo
Vladimir Stanković, Ratkovo



Najbitnija vest

Ona je toliko bitna da vam još nije jasno koliko bi mogla da utiče na sve nas - kao recimo kada se dogodi zemljotres usred Tihog okeana ili cunami potopi Hongkong. Bez okolišanja: sećate li se da smo vas prošlog meseca izvestili o tome da je Sony najzad presavio tabak i rešio da preko suda zaustavi proizvodnju i prodaju tzv. mod čipova koji nam svima čine život radosnim tako što omogućavaju da PlayStation konzole puštaju narezane tj. piratske diskove? Pa, izgleda da je u celom svetu s novom snagom nastavljen jedan rat - rat protiv piratizovanog softvera (a možete primetiti da su i naše vlasti zaključile da je ovaj trenutak veoma zgodan za početak borbe protiv piraterije u našem dvorištu). Na stranu to što piratizovanje igara finansira međunarodni terorizam, otima od usta silnoj gladnoj deci programera i upropaštava hiljade mladih života širom sveta tako što im omogućava da se za male pare puno igraju, ali rat protiv piraterije je dobio novu dimenziju kada je engleski sudija Jacob Dean krajem januara presudio protiv Channel Technology-ja i Neo-a, a u korist Sonyja, po pitanju toga da li je mod čip uređaj koji krši zakon o kopirajtu, dizajnu i patentima. Presudila je činjenica da mod čipovi omogućavaju puštanje narezanih diskova. Iako se svi optuženi prave Englezi (što uostalom i jesu) tvrdeći da mod čip služi samo za ličnu upotrebu, tačnije za puštanje rezervnih kopija originalne igre (za slučaj da vam se upropasti originalni disk), sudija je prokomentarisao da se razmena, pa i prodaja diskova narezanih "kao lične rezervne kopije" ne može kontrolisati i da kao takva znači da Sony može da izgubi (tj. ne zaradi) čak do 4o funti (oko 60 evra) po disku! Pored cele priče oko upotrebe narezanih diskova, Channel i Neo su tuženi i zbog toga što njihov hardver omogućava da se na konzolama igraju igre i puštaju DVD-ovi namenjeni za druge regione - tzv. import diskovi. I po tom pitanju sudija je presudio u korist Sony-ja, a zbog argumenta da Sony prodaje licencu za izdavanje igre po teritorijama, tako da bi prodavanje igre van teritorije za koju je licenca dobijena značilo da Sony opet ne dobija novac koji mu sleduje prema zakonu o zaštiti autorskih prava. Grozno! To bi značilo da je, recimo, nelegalno u Evropi prodavati ORIGINALNE američke verzije Final Fantasy-ja X, pošto bi trebalo da sačekamo da se Sony smiluje i izda evropsku verziju... Još uvek se ne zna kakve bi dalekosežne posledice ova odluke jednog britanskog suda mogla da ima u svetu piraterije, ali neke posledice se već naziru...





Novi front u ratu

Naravno, radi se o ratu konzola, a novi front obuhvata čitavo područje Evrope, i to one "zvanične" Evrope koja se uglavnom prostire na zapadu kontinenta. Zahuktavanje ratnih dejstava na evropskom frontu se očekuje od 3. maja jer je to datum za koji je Nintendo (najzad, posle više prenemaganja i odlaganja) odlučio da bude prvi dan prodaje Gamecube-a na starom kontinentu. Nintendo je ipak obezbedio čak milion konzola za evropsko tržište, a na premijeri će biti dostupno više od 20 igara (iako ćemo za najveće hitove kao što su Pikmin i Super Smash Bros morati još malo da sačekamo).
Naravno, samo pojavljivanje nove Nintendove konzole ne bi bilo dovoljno eksplozivno da Gamecube nije najjeftinija od svih konzola sledeće generacije na tržištu: u Evropi će Gamecube koštati 250 evra, što je cena o kojoj konkurencija još uvek samo sanja. Očekuje se da bi kao odgovor na pojavljivanje Gamecube-a cena PlayStation-a 2 mogla da padne na 250 evra u maju. No, Microsoft je još uvek veoma daleko od ove cifre - cena Xbox-a u Britaniji iznosi 330 funti, što je oko 450 evra, skoro duplo više od cene Gamecube-a! Valjda zbog veličine Xbox-a (koji je taman duplo gabaritniji od PS2, a računica o odnosu zapremine Gamecube-a i Xbox-a je suviše teška). Cena bi, pored nedostatka ekskluzivnih naslova, mogla da bude najveća prepreka uspehu Xbox-a na evropskom tržištu. Mada, u Japanu...



Povratak Pakmena!



Da, istina je: legendarni žuti kuglager koji nezaustavljivo proždire tačkice, voće i po kojeg duha uskoro će se ponovo vratiti među nas zaslugom francuske izdavačke kuće Infogrames (koja je očigledno u međuvremenu od Atari-ja otkupila prava za sve što je pakmenoliko). Igra u kojoj će se Pakmen vratiti zove se sasvim adekvatno: Pac-Man All Stars. To bi značilo da ćemo u ovoj igri moći da, pored Pakmena, vodimo i svu njegovu rodbinu (Mrs. Pacman, Proffesor Pac-man, Pac-man Junior) i to u surovom nadmetanju. Naime, iako se i dalje nalaze u svom svetu lavirinata, tačkica i duhova, Pak-ljudi su sada potpuno trodimenzionalni i svi su zajedno u istom lavirintu. Ko pre pojede najviše tačkica, pobedio je! Naravno, biće tu gomila nivoa (25) i dodataka (koji će vam osim toga što jedete sirote duhove umesto oni vas omogućavati i još štošta drugo). Ah, malo retro zabave u novom ruhu. Da vidimo od kojeg su štofa mlade generacije, tj. da li im se može svideti koncept od pre dvadesetak godina. Pac-man All Stars je za sada najavljen samo za PC, ali se očekuje i skora najava konzolarnih verzija.

GBA za džabaka

Pa, praktično za džabaka. Nintendo je najavio ofanzivu na mala vrata tj. na frontu (opet ti ratni izrazi) prenosivih konzola, na kome je već odavno odneo apsolutnu pobedu. Naime, posle više od pola godine od pojavljivanja u Evropi, cena Game Boy Advance-a će biti spuštena na 150 evra, što će odgovarati istovremenom sniženju cene ove konzole u Japanu (na 8800 jena - oko 75 evra) i Sjedinjenim Državama (na 80 dolara tj. 92 evra). Ovo sniženje će pratiti i pojavljivanje horde izvrsnih igara koje su već dugo hitovi u Japanu (a poneke bogami i u Severnoj Americi), kao što su Golden Sun, Advance Wars i Diddy Kong Pilot - sve u svemu, preko 50 igara za GBA ove godine.



Xbox - stvarno veliki u Japanu?



Prema prvim izveštajima koji nam stižu, postoji ozbiljna mogućnost da bi Xbox i pored svega zaista mogao da uspe u zemlji izlazećeg sunca (mada bi to bilo ravno izdaji, ali dobro, nećemo udarati u PATRIOTSKA osećanja svakog pravog Japanca, niti ćemo urgirati kod premijera Ćićira Koizumija da zaštiti jadne male domaće proizvođače konzola kojima preti zla korporacija iz inostranstva)! Naime, japanski ogranak Web lokacije za prodaju svega i svačega (Amazon.com) je objavio da su za nekoliko sati razgrabljeni svi primerci konzole koje je ova lokacija dobila ne bi li ih pretprodala. No, dobro - za to se mogu okriviti fanatici kojih uvek ima bar nekoliko hiljada i koji uvek prvi hoće da imaju sve. Videćemo kako će stvari stajati kada konzola i zvanično stigne u prodavnice 22. februara i kada se pojave igre. Mada, mora se reći da je Microsoft igre za japanske vlasnike Xbox-a shvatio veoma ozbiljno - za tamošnju premijeru je spremno 12 igara, što je više nego što ih je bilo na premijeri PS Dvojke!



Vanredno stanje



Ako niste čitali najave, možda ćete pročitati vesti i primetiti da se pravi jedna neverovatna igra koja obećava sate najluđe zabave, a koja će biti pogotovo bliska mnogima koji žive u Jugi. Naime, baje iz Rockstar-a nam uskoro (izaći će dok vi ovo budete čitali, ahahaha ha, poludet ću) pripremaju igru po imenu State of Emergency (Vanredno stanje). Znate, Rockstar su oni što su napravili GTA3, igru koja nam je najzad gurnula Uroša preko ivice razuma. E, kada znate to i kada ste čuli naziv igre, šta mislite - o čemu se u njoj radi? Ijaaaao, pa o masovnom divljanju na ulicama! Građanski nemiri, demonstracije, rioti, borba za slobodu, pravdu, istinu i pravo da se maklja s murijom i razbijaju izlozi, ako to više volite od slobode štampe! Bitno je da je kermes! Mi u redakciji jedva čekamo da se oprobamo u meleu s slučajnim prolaznicima, organima reda, praćenim batinašima, bandama i vojskom... Ono što je još zanimljivo jeste da kruži priča kako će se State of Emergency pojaviti u dve verzije - cenzurisanoj tj. onoj koju ćete moći normalno da nabavite (i koja će verovatno biti piratovana) i u tzv. "neisečenoj" verziji koju morate posebno da naručite od tvoraca. Mmmmm... neisečena...

STATE OF EMERGENCY



Tužba do tužbe, tužbica

Ko šta radi, velike kompanije iz sveta konzola se vuku po sudovima iz ovog ili onog razloga. Ovog puta je na tapetu bivša veličina, to jest Sega, i to zbog manje-više "ne-igračkih" grehova. Radi se o tome da je Nike (od svih) nedavno podneo tužbu protiv Sege, i to zbog jednog reklamnog TV spota za igru NBA 2K2. Reklama koja se vrtela na američkim TV stanicama, kako tvrdi Nike, je kadar po kadar preslikana reklama za Air Nike od pre nekoliko godina u kojoj se vidi usporeni snimak Mike-a Jordan-a kako zakucava preko kompletne odbrane L.A. Lakers-a. Segina reklama je manje-više to isto, samo što je igrač koji izvodi zakucavanje neimenovan (i ne nosi dres Chicago Bulls-a) i što je sve kompjuterski animirano. Nike smatra da je ova sličnost nedopustiva, te su podigli tužbu protiv Sege i reklamne agencije koja je napravila ovaj spot. Sega za sada nije komentarisala celu priču.

Xbox - Big in Japan?

Zvaničnici Microsoft-a uopšte ne misle da je pokušaj ove kompanije da svoj Xbox plasira u zemlji postojbini svih (bitnih) konzola šaljiv. Štaviše, Microsoft se ozbiljno priprema da konkurenciju odere "na domaćem terenu", a glavni adut im je činjenica da je Xbox u startu opremljen Internet kablovskim priključkom. Prema rečima Robert-a Bach-a, predsednika Microsoft-ovog odseka za Xbox, Microsoft planira dugoročnu strategiju za Japan, u trajanju od 3-4 godine (što je opasno blizu roku trajanja konzole od 5 godina, za koji mnogi sumnjaju da je još kraći kada su u pitanju trenutno aktuelne konzole sledeće generacije) tokom kojih bi Xbox trebalo da postane osnovni uređaj preko koga će se u Japanu proširiti mrežni servisi koji zahtevaju visokopropusnu (kablovsku) Internet vezu - mrežne igre i sve vezano za njih, filmovi, crtaći... Glavni baja za Xbox je takođe rekao da ga ne brine konkurencija po tom pitanju, pošto je Gamecube mašina samo za igranje (koja po procenama Microsoft-a najviše cilja na kupce mlađe od 14 godina) i ne pretenduje da bude sistem za kućnu zabavu, a PS2 (koji ima takve težnje) nema hard disk (a da ne pominjemo modem ili kablovski ulaz) što je, po Bach-u, neophodno za svaku mašinu koja koristi Internet.





Prve periferija za Xbox



Xbox, Xbox, sve se vrti oko njega u poslednje vreme... Ali, šta ćeš, to je najnovija velika priča u svetu digitalne zabave, a valjda i mi malko osećamo udarne talase marketinške kampanje vredne pola milijarde dolara - najveći broj vesti koje stižu tiče se Microsoft-ove konzole. Evo, već stižu i prvi periferni uređaji napravljeni specijalno za nju: jedan od najeminentijih proizvođača kontrolera i dodataka za konzole, američki Thrustmaster, je u prodaju pustio novi volan za Xbox, Thrustmaster 360 Medina. Ova zver bi trebalo da je među najjačima i najkvalitetnijima na tržištu - s dva interna motora koji doprinose, oh, toliko realnom osećaju vibriranja, analognim polugama, uloškom za kolena (tako da možete kontroler da stavite na kolena, je li), programabilnim dugmićima, osetljivošću koju možete podesiti... Jednom rečju, 360 Medina ima sve što bi trebalo da ima jedan igrački volan! Očekujte ga u Evropi u martu, a cena - 80 evra!



I to nije sve - očekujte uskoro još dva Thrustmaster dodatka za Xbox: Fox 2 Pro džojstik (koji ima mnogo zajedničkog s 360 Medinom, ali je u pitanju stik za sve vas letače - po ceni od 50 evra) i FreeStyle Snowboard, tj. dasku savršenu za sve brojnije simulacije snoubord igara (a po ceni koju sebi mogu priuštiti samo oni koji mogu da kupe i pravi snoubord - 120 evra).



Nagrade, pa još zvanične

Kao i svake godine, u ovo doba se u Sjedinjenim Državama dodeljuju raznorazne nagrade za dostignuća na polju raznoraznih vrsta zabave. No, zaboravite na Zlatne globuse, Oskare i slične gluposti! Ono što je najbitnije za nas jeste da se krajem marta održava već tradicionalna dodela IGDA (International Game Developer Awards) nagrada (mada je u pitanju tradicija koja je ustanovljena tek pre nekoliko godina, ali dobro). IGDA nagrade se dodeljuju tokom čuvene Games Developers konferencije, što bi po srpski bila konferencija tvoraca igara. Ove godine dodela će se održati 21. marta u San Hozeu (ako malo prekopate istorijske podatke, primetićete da je tako nekako bilo i 2001). A nominacije? Pa, evo vam najbitnijih tj. igara koje su nominovane za prestižnu nagradu po imenu IGRA GODINE!!!

Black&White (Lionhead Studios)
Grand Theft Auto III (Rockstar Games)
Halo: Combat Evolved (Bungie Software)
ICO (Sony)
Max Payne (Remedy Entertainment)

Square prerađuje

A šta bi Square prerađivao? Koga da prevare u cilju dodatne muže para ako ne one kojima su izmuzli već gomilu novačnica, tačnije, verne ljubitelje svega što ima Final Fantasy logo. Ako niste znali, već duže vreme se priča da bi Sqaure veoma lako mogao da ponovo objavi sve svoje Final Fantasy igre koje su se pojavile za PlayStation One, ali u specijalnoj te luksuznoj PlayStation 2 verziji. Iako još uvek nije ništa zvanično objavljeno, možete nam verovati da će Sqaure to kad-tad uraditi. Štaviše, saznajemo da je već započet rad na reizdanju FF VII, VIII i IX, ali da ponovno objavljivanje ovih igara nije planirano za neko dogledno vreme. Osim ako se FFXI ne pokaže kao promašaj, u kom slučaju će Square-u brzo zatrebati puno para...



SQUARESOFT

Udes, slom, tresak na Xbox-u



Na sreću ili nažalost, zavisi kom taboru pripadate, ova vest se ne tiče nekakve nezgode koja se dogodila najvećoj (mislim, zapreminski) konzoli na svetu. Neee, naprotiv - radi se o nečemu veoma lepom što se dogodilo Xbox-u. Naime, Xbox će u dogledno vreme ugostiti jednu svima nam poznatu zverčicu koju ste do sada mogli da sretnete isključivo u blizini sivih i crnih kutija sa Sony-jevom oznakom. Da, jedan od zaštitnih znakova PlayStation konzola, Crash Bandicoot, će se uskoro pojaviti i na Xbox-u, a radi se o najnovijem nastavku Crash-ovih avantura koji smo već imali prilike da vidimo na PS2, igri Wrath Of The Cortex. Očekuje se da se Xbox verzija pojavi na proleće, ali i da će biti puna poboljšanja u odnosu na PS2 verziju (od kojih bi brže učitavanje bilo najkorisnije). Da li će se Sony oporaviti od ovog podmuklog izdajstva milog ali očigledno pohlepnog Bendikuta? Mislim da ih neće preterano potresti činjenica da Bendikuti sada imaju dve jazbine...

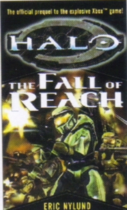
Vi birate da li vibrirate

U Britaniji se nedavno dogodio veoma zanimljiv slučaj koji je doveo do toga da doktori izdaju zvanično upozorenje o tome koliko su vibrirajući kontroleri kao što je recimo Dual Shock opasni po zdravlje! Naime, jednog lepog januarskog dana u ordinaciju doktora Gavin-a Cleary-ja u dečjoj bolnici Great Ormond Stret upali su unezvereni roditelji sa svojim petnaestogodišnjim sinom. Dečakov problem su bile bolne i primetne otekline na rukama. Posle kraćeg razgovora s roditeljima, dr Cleary je lako postavio dijagnozu - naime, mladac je provodio i po sedam sati dnevno sa svojim omiljenim video igrama, što je dovoljno da izazove i oštećenje mozga, a kamoli ruku. Upozorenja o štetnosti vibrirajućih kontrolera dakle važe samo za vas fantome koji NE ZNATE ŠTA JE DOSTA!

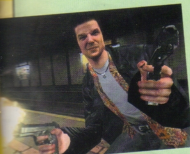


Sitne i mekane knjige

Pominjali smo da je Microsoft uložio grdne pare u promociju Xbox-a i da to znači da kompanija neće prezati ni od čega ne bi li učinila svoju konzolu carem tržišta? E pa da znate da je Microsoft skliznuo toliko nisko da je čak (zagrc!) stupio u saradnju s Ballentine Books, jednim od najvećih američkih izdavača džepnih knjiga. Saradnja će biti veoma zanimljiva - Ballentines će objavljivati romane inspirisane igrama za Xbox! Za ova izdanja zadužen je Del Rey, ogranak Ballentines-a specijalizovan za fantastiku. Prva knjiga se već pojavila i, naravno, zasnovana je na prvom Xbox hitu, igri Halo, a zove se Halo: The Fall of the Reach. U njoj se opisuju događaji koji su doveli do onoga što se zbiva u samoj igri. Još uvek se ne zna koje će sve igre poslužiti kao literarna inspiracija, ali, ako nemamo saznanja o kvalitetu, bar imamo o kvantitetu (živela komercijalizacija umetnosti!) - Del Rey planira da objavi po šest knjiga godišnje, a cela priča će se zahuktati tek početkom 2003.



Sony-jeva prodaja



Ide, ide, hvala na pitanju. Bar što se Severne Amerike tiče. Žao nam je što nemamo podatke za Japan, ali Ameri su po pravilu uvek bili najrevnosniji i najpedantniji po pitanju top-lista i toga ko je kome nanu... U svakom slučaju, zna se ko je najprodavaniji, pa samim tim i najbolji, najlepši, najjači, najplemenitiji... A sve to je i dalje SONY! Da znate da je od top dvadeset najprodavanijih igara od početka ove godine čak dvanaest za PlayStation 2, od toga osam u prvih deset. Dosta s glupim brojevima, evo malo slova: prvi je (i dalje!) jedan i jedini, veličanstveni Grand Theft Auto 3, slede Final Fantasy X, pa NBA 2K2, pa Madden NFL (onda sledi jedna nebitna igra za Xbox), pa Metal Gear Solid 2, pa Max Payne (u PS2 verziji)...









REZULTATI!

Po prvi put u istoriji dodeljujemo zlatni joypad za najbolja dostignuća u industriji video igara u toku 2001. godine.
Nakon mukotrpnog prebrojavanja brojnih glasačkih listića i bez ikakve pomoći instrumenata za lažiranje predstavljamo vam konačne rezultate koji su uglavnom ispunili očekivanja i predviđanja, ali ne i bez iznenađenja, ne i bez velike borbe i tesnih pobeda.







Platforma

I ipak Crash Bandicoot!!! Najžešća borba se vodila upravo u ovoj kategoriji, ali je Crash bio bolji od Harry-ja, pa makar za samo JEDAN jedini glas! Ovome je sigurno doprinelo brojno stanje glasača, jer ipak su vlasnici dvojke u velikoj manjini u odnosu na vlasnike keca.



 **2. Harry Potter PSX**

3. Super Mario GBA 





Akcija

Dosta tesna borba, a sve zahvaljujući odnosu rasprostranjenosti konzola na našem (i ne samo našem) tržištu. Ali ipak GTA 3 je odneo pobedu ispred Syphon Filtera 3, i opravdao izbor za igru godine.

 **2. Syphon Filter 3 PSX**

3. Metal Slug X PSX 

Avantura

A sada veliko razočarenje za mene, Devil May Cry NIJE prvi. Jedva sam odoleo iskušenju da ne isfabrikujem rezultate i proglasim svog favorita za pobednika.



 **2. Devil May Cry PS2**

3. Batman Vengeance PS2 

Najveće iznenađenje

I još jedan zlatni joypad za GTA 3! Pa koji po redu? Ovo već podseća na dodelu Oskara - ono kad neki film pokupi sve nagrade. Šta još reći o GTA 3? Igra čiji prethodni nastavak nije napravio nikakav uspeh, iako je imao velikih potencijala, se pokazala kao stvarno najveće iznenađenje godine.





Vožnja

Da, da, da, da, da, UBEDLJIVO NAJUBEDLJIVIJA POBEDA MEĐU SVIM KATEGORIJAMA!!! Gran Turismo 3 apsolutno dominira! Bez daljih komentara.

2. Crazy Taxi 2 DC 

 **3. Vanishing Point DC, PSX**



 **2. FIFA 2002 PSX**

3. Harry Potter PSX 

predstavljamo





Sport



Sasvim očekivani pobednik sa sasvim neočekivanim rezultatom. ISS Pro Evolution 2 za keca! Ali ni slučajno nismo očekivali ovako jake takmace u vidu ISS Pro Evolutiona za dvojku i NBA Live-a 2002.

2. NBA Live 2002 PS2

3. ISS Pro Evolution PS2

Tuča

Kad mačke nema miševi kolo vode! A pošto sam upravo potukao Darkov rekord u Color Linesu, mogu samo da kažem, stiže nam Tekken 4, a onda će tek biti pravi tupe - lupe...



Najveći promašaj

Na osnovu sasvim objektivnog opisa kolege Satorija najveći broj glasova je otišao za igru Frogger. Sasvim opravdano, mada ako bih se ja pitao mislim da je najveća nepravda neizlazak ISS-a za Dreamcast, ali to je već neka druga priča.



X-MEN MUTANT ACADEMY 2

2. Roland Garros 2001 PSX

3. Commandos 2

2. Kengo Master of Bushido PS2

3. Knockout Kings 2001 PS2

Strategija



FRP/RPG



Intro



Najduhovitija

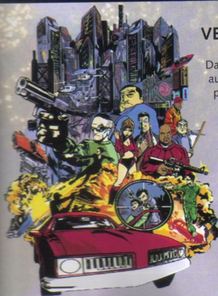
SHEEP, DOG 'n' WOLF



Nije po JUS-u

grand theft auto III





VELIKA KRAĐA!VELIKA KRAĐA! VELIKA KRAĐA!

Da naslov glasi - Velika Krađa 3 puta. Ali ne glasova nego automobila. Jeste, automobila. Ili GRAND THEFT AUTO 3! Igra. Više od igre. Droga, krađa, pljačke, ubistva, i auti! Nasilje se širi kao Kađulerica. Igra broj JEDAN godine dve hiljade prve! Kaži sad hvala Ukice, jer ko ti je dodelio ovu igru na opis? Ko je znao da će igra najbolje ZAPALITI baš tvoje primalne nagone i da ćeš baš ti napisati jedan od takođe najboljih tekstova godine! Eto vidiš sad mi pade na pamet, baš bi mogli da dogodine organizujemo kategoriju za najbolji opis godine! A, nije loša ideja? A vi čitaoci dragi, šta vi mislite? Šta gta? Ne raz.. Aaaa, jeste.

Igra koja postavlja rekorde u svim kategorijama! GTA 3! Ali obavezno moram da kažem da postoji jedna stvar u igri koje mi se nikako ne sviđa, a to je bespotrebno nasilje. Količina nasilja u medijima je i ovako prevelika, a to definitivno pogubno utiče na mlade generacije. Zato nikako ne mogu da opravdam to što igra nije u dovoljnoj meri cenzurisana.



Amped Freestyle Snowboarding









U poplavi ekstremnih igara koja ne jenjava i nakon više meseci (maltene GODINA) jahanje na snežnoj dasci sve više dobija na popularnosti (prelistajte poslednja tri broja i videćete o čemu pričam). I Microsoft bi hteo da izda tu i tamo po neku hit igru, pa je stavio "tm" oznaku na prvu reč naslova i najavio prednosti SVOJE igre. Imperativ je, naravno, na spustu slobodnog stila, a staze su impozantne, tako konstruisane (s tajnim prolazima i skrivenim particijama) da ih ne morate dva puta isto odigrati, uz nezaobilazne trikove i vratolomije, padine i mesta za specijalne skokove koja posećuju fotoreporteri koji vas love i uvećavaju vam popularnost. Ima 120 staza (!!!) i 150 pesama u "indi" fazonu što nagoveštava ENORMAN replayability, kao i mogućnost za "uvoženje" sopstvene muzike. Videćemo (uz malo sreće). (UT)

GoDai Elementhal Force





Prethodno najavljena za novembar prošle, pa odložena za mart tekuće godine, ovo je igra u kojoj vam je cilj da postanete Suko ratnik, koristeći Suko ninđitsu i širok dijapazon oštrih metalnih predmeta u svim oblicima i dimenzijama. Šunjajući se Zemljom izlazećeg sunca, sećićete levo i desno, učeći četiri elementalne sile, dok ćete petu, "Ku", pokušavati da izbegnete (jer simboliše prazninu). Kampanja od šesnaest nivoa nagoveštava veličinu igre, a tone i tone neprijatelja za kasapljenje maltretiranje i sakaćenje, kao i već pomenuto oružje, te čast, magija, znanje i krvoproliće jeste ono što vam predstoji u neograničenom vremenu, jer programeri tvrde da će igra biti veoma zarazna i da će biti veoma teško odvojiti kontroler od ruku (osim možda razređivačem ili slabijom kiselinom). Pored ovoga, biće prisutno 8 različitih režima igre. (UT)

Black Belt Challenge

Već u aprilu ćete moći da uživate (pod uslovom da ste vlasnik "najslađe" konzole na tržištu) u igri po imenu već pomenutom u naslovu teksta. Birajući jedan od jedanaest likova (neki su skriveni, sada - da li ih s njima ima UKUPNO jedanaest, nisu specifično naveli u izvorima), krećete u okršaj protiv svih ostalih u cilju osvajanja nekoliko stranica iz drevne Book of Zero. Onaj ko bude pročitao stranice, dobiće "ultimate power" i tako ostvariti svoj plan, pa u zavisnosti od toga koga ste odabrali, ili osvajate svet ili sprečavate druge da ga osvoje... Pored mnoštva modova, mogućno je i igranje 1 na 1 pomoću kabla, a mnoštvo poteza i lake i "intuitivne" komande obezbeđuju adiktivnost, dinamiku i izazov. Ili makar tako kažu. Komičnu i šarenu grafiku i sami možete primetiti, a o AI ćemo tek da se uverimo. (UT)



NBA STREET



Streetball, braćo, streetball is the word. Ulica je mesto, ako poznaješ igru, dođi i probaj. Ko ne zna, može odmah da ide kući kod mamice.

No-look pasovi, vrtoglavi crossover-i, dominacija u reketu (zamišljenom, normalno, kad je mrežica od lanaca, a publika umesto zastavicama maše 'gijama), žestoka zavarivanja i trojke iz komšiluka deo su atmosfere koju će vam ova igra preneti. Znači, što više ljutih poteza, to više raste skala, što je veća skala, to je veći izbor ljutih poteza, a svi potezi su bazirani na regularnoj fizici (motion capture je odradio svoje u EA SPORTS BIG studiju), ali napumpani radi doprinosa atmosferi. Biće tu City Circuit mod u kome je mogućno otključati NBA igrače, Streetball legende i neverovatne terene uzduž i popreko daleke zemlje Amerike. Biće tu i DJ Crew Ninja Tune da igru zabiberi tonski. Još ako naprave podršku za sva četiri game porta... (UT)



CYBERSPACE

3K RTS









GAMING
petak 17.30

COMPUTING
subota 13.00

GAMING
nedelja 11.00

COMPUTING
ponedeljak 14.00


SPACEARTS



Cel Damage





Jooooj, kad sam bijo maji, vo`jo sam gjedat cjtaće... A što da lažem, volim ih i sada iako sam JOŠ UVEK MALI!!! Zašto vam to kažem? Zato što ovo više liči na crtać i to u ful koloru (naravno, ako izuzmemo pojedine likove u igri, tj. crtaću koji su u crno-belom tripu). Koristeći posebnu "cel" animacionu tehnologiju, programeri su obezbedili crtanoliki izgled i generalnu komičnost igre. Tu je 12 nivoa, na "štiri" sveta i pride šest animiranih likova (i četiri skrivena) koje možete odabrati radi sumanute vožnje i besomučnog maltretiranja protivnika na stazi. Upotrebite vozilo i njegove sposobnosti, oružja i svoj dijabolični um, a sve u cilju - pobede, poniženja, trijumfa, gaženja, razularivanja dušmana - te paljenja njihovih sela i zlostavljanja domaćih životinja! Mart, mart, mart... (UT)



Resident Evil




Biohazard (kako se igre zove u originalnoj verziji za japansko tržište) je zauvek obeležio istoriju video igara sada već dalekog marta 1996. godine (eee, gde mi je tad bila ova pamet) kada je ustanovio potpuno novi žanr - survival horror. Prvi deo igre se do danas prodao u preko 3,4 miliona (ja znam za još sigurnih 50 000 nelegalnih, a o ukupnom broju pirata ne smem ni da pričam) kopija, a celokupan serijal u preko 18 miliona (da ne ponavljam priču od malopre, znači jedno 200 - 250 "iljadi") primeraka. E sad, svi ste sigurno čuli da je u neko doba protekle jeseni Resident Evil serijal prešao u ekskluzivno trajno vlasništvo GameCube konzole. Ali niste znali da će Capcomovci uraditi nešto novo na proleće, tj. da neće otići u dalje razvlačenje postojećeg koncepta već će ispočetka napraviti Resident, potpuno nov, s istim junacima, ali ovoga puta mnogo, mnogo strrrašniji... brrr... (ML)



Soldier of Fortune - Gold

Otkupivši deo licence za jedan od najboljih FPS-ova (makar što se tiče DC-a), Codemasters će se potruditi da svima koji poseduju PS2, Dualshock 2 i želju za pucanjem iz prve "perspektive"` (da ne pominjem ličnu kartu, pošto MORATE biti punoletni da biste je igrali) omogući mnoštvo krvave, dinamične akcije i paranoične atmosfere. Pored naprednog sistema ranjavanja koji nas je svojevremeno oduševio, grafički izgled koji obezbeđuje engine GHOUL je doteran za potebe PS dvojke, tako da je igračima obećana fenomenalna vizuelizacija, s besprekornim animacijama. Kao najbolji SOF-ovac na terenu, John Mullins, krećete u kampanju protiv terorista svih vrsta na pet kontinenata, 10 misija, 26 nivoa, bez obzira na svoja lična ubeđenja, jer da biste bili SOF-ovac, morate da pratite geslo: "HIRED 2 HUNT, PAID 2 KILL!". April. (UT)





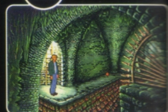


Broken Sword Shadow of the Templars

BAM Entertainment je preuzeo projekat koji će omogućiti onima koji imaju GBA-a prvu point-and-klick avanturu (u šta se možete uveriti ako je neko od prelamača prethodno pročitao tekst i ubacio sliku s prikazom inventara - U ŠTA ISKRENO SUMNJAM, prim.aut) i to u prvoj četvrtini tekuće godine. Najinteresantnije od svega jeste to što je u pitanju obrada poznate avanture sa PC računara. Ja se moram u samom startu ograditi i otvoreno priznati da nemam pojma o čemu se u njoj radilo. Tu se pominju Templari, drevni red vitezova, koji su (ukoliko se dobro sećam) spaljeni na lomači pod optužbom da su se priklonili dvopolnom demonu Bafometu, pa po informacijama kojima raspolažem mogu da naslutim čega sve tu ima. Naime, nije samo grafika odrađena maestralno, već će i muzika biti verno "preneta" na sistem. (UT)








Gunmetal





...ekako s proleća na tržištu bi ...rebalo da se pojavi igra s dra...matičnom (i ofucanom) uvod...nom pričom koja govori o po...slednjoj liniji odbrane, mladoj ...radi i cyberpunk svemirskom ...atnom stroju koji, pored toga ...što je robot od 10 metara nakr...can devastacionim arsena...lom, može po sopstvenoj (vašoj) volji da se pretvori u veoma pokretljiv džet-fajter (TRANSFORMERS - mor den mits d aj!). Moraćete da uništite tone i tone neprijatelja, koristeći ubojita oružja, ostavljajući trag u gusto naseljenim sredinama, paleći žito i krajolik, ...asterujući stoku (stvarno i bez ...ale), pucajući na pešadiju i la...o oklopljenu bulumentu, a ...bogami i na velike letelice i le...teće tvrđave. Oružja su veoma ...zanimljiva (zato ih TREĆI put ...pominjem), a posebno sam ...zaintrigiran za pištolje s neza...visnim nišanjenjem. Živi bili pa ...ubili... (UT)





Fila Decathlon











Prvo bi trebalo da prethodi vest o tome kako je THQ potpisao sa kompanijom Fila dvogodišnji ugovor koji odskora stupa na snagu i u samom startu donosi dve igre oplemenjene Filom u naslovu. Jedna je tenis za X-Box (o kome neće biti reči u daljem tekstu), dok druga predstavlja prvu atletičarsku igru na GBA platformi. Kao što se vidi u naslovu, reč je o 10 (slovima - deset) disciplina pomoću kojih će se utvrditi ko je najveći šmeker u sportskom svetu i ko će na kraju primiti zlato u šljaštećoj FILA trenerci, sa FILA osmehom i FILA zubima. Fenomenalna grafika i vrsna animacija likova samo su prvi u nizu aduta koji će vas naterati da kupite ovu FILA igru, a još kada kažem da ćete moći da birate da li ćete prvo na regionalno, nacionalno ili olimpijsko takmičenje, koristeći metod igranja - ožeži po muvi - opleti po "dugmeti"... 28. mart 2002. (UT)

Cubix Robots For Everyone











Mali Miloš je već obavio dobar deo posla jer je opisao igru istovetnog naziva u verziji za PlayStation u broju 19, a evo iste igre i u izvedbi za Game Boy Color. Samo nemojte da se ponavlja opet ista situacija kao s nekim drugim igrama koje smo najavili kao takve i takve pa smo posle lepo dobili brdo spam snail mail-a. Otkud mi možemo da znamo kakva će igra biti kad stigne? Mi samo prenosimo ono malo informacija koje uspevamo da prošvercujemo vama čitaocima, pa ako lažu izdavači, lažemo i mi. Elem, roboti (zaštitnici), trke istih, budućnost u kojoj se trkaju, u ovom slučaju pogled iz ptičje perspektive, upravljanje u stilu kuda-vučeš-tuda-robot-ide tj. idiot-proof... I polako samo, stići će. (UT)

Smashing Drive







Iako su tehnološki kapaciteti nove generacije igračkih konzola višestruko promašili mogućnosti nekada veoma popularnih arkadnih mašina, veliki je broj igrača koji bi rado potrošili koji dinar, pardon evro, igrajući se u lunaparku. To se posebno odnosi na arkadne simulacije vožnje koje su uvek imale posebnu čar kada se igraju na velikim ekranima automata ili, još bolje, u modelu kokpita s volanom i pedalama. Smashing Drive je jedna od najnovijih igara kompanije Namco koja se s arkadnih mašina seli na GameCube. Konverziju rade programeri tima Point of View i obećavaju nezaboravno iskustvo za svakog ljubitelja brzih trka. Žanrovski, igra neodoljivo podseća na Crazy Taxi, veliki hit sa Dreamcast-a, s obzirom na to da se igrač nalazi u ulozi taksiste koji divlja centrom Njujorka. Pešaci, čuvajte se! (GJ)



Mega Race 3

"Treći deo MEGA TRKE! Ove godine trke se održavaju u mikroskopskoj razmeri, sa hibridnim vozilima koja evoluiraju i adaptiraju se uslovima staza - spetakl i vantazija!" - najavljuje ovogodišnje trke ljigavi profiter Hans Bojler. "Iskusite šokantne 33 staze i 8 svetova Megarace-a 3, dana 29 marta 2002" - kaže izdavač igre Cryo. Posle planetarnog MEGA uspeha prvih dveju verzija MEGARACE (koje ja niti sam igrao niti znam ikoga koji jeste, ali ajd' kad kažu ljudi da su uspeli...), Cryo menja osnovnu postavku igre, ne samo da je sada u pitanju real time 3D (ma šta to značilo), nego sad mašine i LETE.Zaboravite na trke auta, sada ćete voziti neka čuda specijalno razvijena za brzinu i borbu, koja se mogu "napraviti" još boljim. I još ima KATASTROFA mod... Hmm... To katastrofa me i brine. Nego ja bi najradije sačekao još malo toplije vreme pa bi radije kusao MEGA sladoled, a uzgred budi rečeno jeste igrali vi možda Wipeout? (ML)





Crash Bandicoot X/S

Universal Studio je izgleda rešio da opravda naziv tvrtke tj. rešili su da im svaka igra bude univerzalna po pitanju platformi na kojima će se vrteti. Crash je, ponovićemo, jedna od najbolje unovčenih igara ikada na PlayStationu (više od 20 miliona prodatih primeraka), i do skoro je bio Sonijev ekskluzivac. Međutim, vremena se menjaju, ili možda pre važi ona - para vrti gde burgija neće.
Crash protiv zlog Dr. Neo Cortex-a i skupljanje kristala kroz dvadeset nivoa na 6 unikatnih lokacija, od džungli do snegova, i to u 3D i 2D i ;D. Programeri će koristiti GBA hadver do maksimuma (koji put ovo čujemo?) uz najkvalitetniju moguću produkciju, a kao znak pravog kvaliteta stoji znak Universal Studia. Stiže skorije nego što mislite (ML)









Wanted: Mace Griffin Bounty Hunter

"TRAŽI SE: MACOLA ORLOVIĆ MAČE - LOVAC NA UCENE". Mače, bivši vladin vlastodržački mišić, traži osvetu, i to malo na zemlji a malo u svemiru. Priča se o nekoj fuziji najpopularnijih žanrova, FPS i borba sa vozilima se stapaju u jedno u igri koja "ide tamo gde nijedna igra još nije bila". Ali pošto je u pitanju Crave, koji obećava KRIMINALNO dobru igru, ko zna? Jer, stotinama godina u budućnosti, nekoliko dominantnih rasa se bore oko ...šta mislite oko čega će uvek biti borbe bilo stotinama bilo milionima godinama u budućnosti? Žuto, žuto, očima im prija... Automatski se pojavljuju izdajstvo i prevara kao dva osnovna pratioca, a oštećen je niko drugi do naš Macan. Ljut do kraja, on kreće u borbu do kraja u priči do kraja. Dok igra stigne, kad lišće požuti, valjda ćemo moći i kućno da je isprobamo? (ML)





Kessen II

Jedna od igara koje su se pojavile na premijeri PlayStationa 2 će dobiti svoj nastavak već 15. marta. Radi se strategiji u realnom vremenu zasnovanoj na izmišljenim istorijskim bitkama smeštenim, naravno, u Japanu. Obećava se primena nove Agent Technology koja omogućava istovremeni prikaz preko 500 ratnika na ekranu u isto vreme, što je 5 puta više nego u prvom delu. Tri puta više nivoa, opsada zamkova, katapultiranje, borba na galijama u pokretu, i pravi stampedo preko otvorenih ravnica i sve to na 30 novih nivoa. Nova oružja, taktike i jedinice sa sve elitnom konjicom i SLONOVIMA! Apsolutna kontrola borbe, od generala pa sve do najmanjih grupacija boraca. Kako ono beše? A, da. BANZAI!!! (ML)

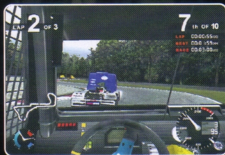




Super Trucks



Trke "kamijona" - ko bi još to igrao? A je l' da? E pa to sam i hteo da vam kažem. Evo, moj drug Dača vozi Atros, najnoviji model, a i mene je baš zainteresovala ova tema i ja bih hteo da kažem da sam jedva čekao da se pojavi neka igra u kojoj ću biti za upravljačem drumske krstarice (pa i ličiš na vozača - prim. braće). A sad, verovali vi ili ne, Super Truck motorsport je drugi na listi po pitanju popularnosti i posećenosti u Evropi, odmah iza Formule 1! Dakle, mercedes, MAN, CAT i ostali "živi" metalni nilski konji od po 1400 i kusur snaga, u sedam internacionalnih, pravih staza i 14 aktuelnih timova uz gameplay specijalno balansiran da prikaže svu tu agresiju, snagu i brzinu "masivnih" trkača, sa otpadajućim haubama, spojlerima i ostalim sporednim krljanjem. April. Pa posle recite da veličina nije važna. (UT)



Invader



Za kraj marta je najavljen izlazak skrolujuće svemirske pucačine pod nazivom Invader, igre za koju je zadužena kuća Xicat Interactive. Nakon nekih 600 godina zablude, stanovnici Rygoth-a i Ixaban-a prestaju da se međusobno sukobljavaju, shvatajući da se vanzemaljska sila (Swarm) poigravala s njima, trujući i navodeći ih na sukob, kako bi ih oslabila, a zatim zavladala njihovim sistemom. Vreme je za odlučujuću bitku, onu koja rešava spor nad vlasništvom sistema Alpha Necronis, pa, ako biste odabrali jednu od dve ponuđene letelice i jezdili kroz prvi od 8 svetova, možda biste bili u situaciji da spontano i demokratski (oružjem) razrešite spor s nekolicinom Boss-ova i hordama stranih plaćenika i domaćih izdajnika koji su spremni da rasprodaju sve ONO što ste vi godinama gradili... Stanite im na put... (UT)

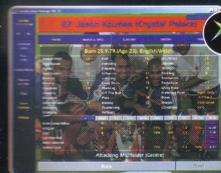




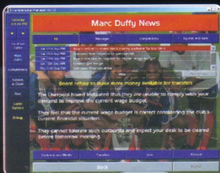




Championship Manager 01/02



Ljudima koji imaju konzolu (iako sumnjam da takvih srećnika ima) posebno preporučujemo igru koja je svojevremeno predstavljala čudo i ušla u legendu, posebno u našem malom gradu, na PC računarima koji kao da su jedno vreme bili INFICIRANI ovim ostvarenjem. Uporedo s onom za PC (koja je izašla krajem prošle godine), najavljena je i verzija za "konzolu sledeće generacije" i to za kraj marta. Pošto je u pitanju hard-kor menadžment, sa tonama statistika i izveštaja, podacima o preko 100.000 igrača i o menadžerima i trenerima iz 26 liga širom sveta, mogu da pretpostavim kakvu će ovo poslasticu predstavljati ljubiteljima ovog žanra. Kako je ovo konverzija, sve statistike i opcije će biti preuzete s originala, tako da biste mogli da se "zagrejete" u nekoj od lokalnih igraonica. Uživajte! (UT)



Star Trek Voyager Elite Force

Sveeeemirski, šta drugo reći? Konverzija hit igre sa PC-a, još jedan FPS koji (kao i SOF) treba da se na tržištu pojavi u aprilu ove godine (kako najave kažu, ali nepoštovanje rokova u svim mogućnim varijantama je postalo poslovično kada je industrija zabave u pitanju) i obećava mnogo toga, ali ništa novo ni s tehničke ni s inventivne strane. Vodeći odred svemirskih šmekera u Star Trek univerzumu, u ulozi kapetana Džejnvej (Janeway) krećete u misiju spasavanja broda s planete. Deponija ili đubrište na kome se brod nalazi u stvari predstavlja klub mladih Borgova koji su tu priredili svečanu žurku i "topli" doček koji prate suze radosnice i unakrsna paljba. Grafika i zvuk su maltene ukradeni iz serije, a tu su i AI koji određuje individualno ponašanje u sukobu i mnoštvo oružja kao i multiplejer opcija za 4 igrača. Uživajte! (UT)



Turok Legacy

Prateći najnovije svetske trendove, programeri su odlučili da se drže dva sveta pravila - izbegli su da petom nastavku jedne od milionskih "franšiza" nataknu broj na ime (da mu sakriju godine) i odlučili su da projekat bude "tajan" sve do objavljivanja. Ipak, ljudi iz PR-a su dali kratku izjavu stranim novinarima da fanovi serija-









la neće biti iznevereni, da će novi fanovi biti privučeni, a da će ovaj nastavak "samo" opravdati proslavljeno "ime" i zgrnuti veliku količinu novca na ime autorskih prava. Hoće li zaista biti tako? NADAMO SE!!! Moj prvi kontakt s lovcem na dinosauruse ostavio je dubok trag na mojoj igračkoj karijeri, zapanjujući me nekim detaljima, pa se nadam da će i ubuduće biti tako. Sredine u kojima će se igra odvijati pulsiraće životom i "organskim" materijalom, a igra bi trebalo da se pojavi na leto... (UT)

EoE Eve of Extinction

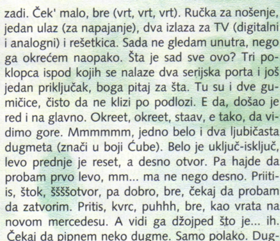
Još jedno odlaganje kada je izdavanje igara u pitanju, jer je prethodno bila planirana za zimu 2001, odvojilo nas je od avanture s primesama tabačine pod imenom EoE. Naime, Džoš koji radi za konglomerat Wisdom Inc. otkriva da su ludaci na čeonim pozicijama konglomerata odlučili da unište pola sveta, koristeći oružje nazvano The Legacy koje se konstruiše fuzijom kristala i ljudske duše. Džoš i njegova mica Eliel pokušavaju da pobegnu, ali zlikovci otimaju cicu i pretvaraju je u jedan od najmoćnijih Legacy-a ikada napravljenih. Šta drugo preostaje Džošu nego da krene, da prebije i da oslobodi svoju koku? Usput ćete sretati Boss-ove kojima morate "isprašiti tur" i tako dobiti kristale koji će vam pomoći kako u kreiranju oružja sa specijalnim sposobnostima tako i u interakciji sa sredinom (barijere, teško dostupna mesta)... (UT)





Luigi's Mansion™

Deki Pilićević



At last, što bi rekli Česi, Španci i Nemci, ili po naški, eto, i to se konačno dogodilo. Pa gdej si bre, Ćubo, bre, Ćubče, bre. Čekam te, bre, već... ih bre. Ček' da se uštinem, štip, joooj bre, budan sam, a ovo ovdi je Nintendo Game Cube, u daljem, a i u bližem tekstu, od milošte: Ćuba, Ćubče, Ćubica ili već tako nekako bre. Ček da ga pogledam. Vidi ga, bre, lepši nego na slici. S prednje strane su četiri ulaza za kontrolere i dva ulaza za, ček da vidim, valjda memo kartice i... to je to spreda. Levo je rešetka, unutra se nazire kuler. Da vidimo desno: rešetka i unutra se nazire nešto. Dobro. Sad pozadi. Ček' malo, bre (vrt, vrt, vrt). Ručka za nošenje, jedan ulaz (za napajanje), dva izlaza za TV (digitalni i analogni) i rešetkica. Sada ne gledam unutra, nego ga okrećem naopako. Šta je sad sve ovo? Tri poklopca ispod kojih se nalaze dva serijska porta i još jedan priključak, boga pitaj za šta. Tu su i dve gumičice, čisto da ne klizi po podlozi. E da, došao je red i na glavno. Okreet, okreet, staav, e tako, da vidimo gore. Mmmmmm, jedno belo i dva ljubičasta dugmeta (znači u boji Ćube). Belo je uključ-isključ, levo prednje je reset, a desno otvor. Pa hajde da probam prvo levo, mm... ma ne nego desno. Priitiis, štok, ššššotvor, pa dobro, bre, čekaj da probam da zatvorim. Pritis, kvrc, puhhh, bre, kao vrata na novom mercedesu. A vidi ga džojped što je... ih. Čekaj da pipnem neko dugme. Samo polako. Dugme po dugme. Prvo ovo veliko zeleno, polako. Op, kao sat. Sada ovo malo crveno, tap, pa ova dva duguljasta, ih, tap, tap, tap, tap. Sad da vidim krstić, opa, pa fino, fino, gnječ, gnječ, gnječ, leepoo. A sad polako analog, poolaako... mic, mic, mrd, mrd, mrd, mmmmm... vrd, mrd, vrd, ahaaaa. Malo žešće, mrd-tok, mrd, vrd-tok, tok, uuh, kao avion. E sad, čekaj, ovo žuto bi trebalo da menja C dugmiće sa 64-vorkinog kontrolera. Daj da pipnem: pip, pip, pip. Aaha to je, ček' još malo. Tap, pip, mrd, mrd, aahaaa... pa fino. Baš fino, nego vidi što su smanjili start, ček' da ga... (gnječ, gnjec, gnječ), pa dobro, šta će ti veće, nije loše, ček' još jednom (pritis) ... aahaaa, pa dobro. A iza? U jeeee, vidi ovo, bre, pa jeeeee... Ček' polako, prvo L, splaš, kvrc, toooo, uh, toooo, pa R, splaš, pust, splaš, kvrc, uuu bre, ne pušta mi se, bre. Šta je ovo iznad R, gnječ, gnječ, pa dobro, čekaj! Tip, tip, dobro, to je Z (nekad je bilo na dnu džojpeda, na N64 kontroleru). A sad





Šta mi ocenjujemo:

ZVUK: Ovom ocenom se ne ocenjuju samo zvučni efekti u igri već i muzika koja prati igru, znači sve što se čuje.

GRAFIKA: Ovde ocenjujemo ukupan vizuelni izgled igre: pozadina, likovi i intro, tj.sve što se vidi.

IGRIVOST: U zavisnosti od reagovanje igre na komande, lakoće igranja i izvođenja same igre dajemo ovu ocenu.

ATMOSFERA: Reakcije igrača na igru, tj. koliko vas neka igra zaokupi i odvoji od stvarnosti, takođe ocenujemo.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
2.0	3.0	4.0	5.0

88%

UKUPNA OCENA: Celokupni utisak koja igra ostavlja je dat u procentima i može biti manji ili veći nego što to ostale ocene pokazuju. Igre koje su ocenjene sa preko 90% su super hitovi.

OCENE: Mogu biti u rasponu od 0 do 5 sa koracima od 0.5.



oba (L i R) zajedno. Evooo, splašššš, splaš, kvrc, kvrc, drž, drž, držžž, uhhhh bre, mnoogoo jako bre.

Sada ću da vidim šta ima od igrica. Šta je ovo? Mario. Ne nego Luiđi. I to s duhovima u pozadini. Čekaj da budemo precizni. Ovako. Ček', ček', da vidim. Aha, Luigi's Mansion



Luigi's Mansion je prva igra koju je pisac ovih redova igrao na Game Cube-u, a to je ujedno bio i prvi njegov susret s novim Nintendovim proizvodom (čiji je veliki poštovalac). Tekst je nastao istog dana, pa pretpostavljamo da se ovakvi izlivi oduševljenja (ili bilo kakvi drugi izlivi?) više neće ponoviti... ili možda hoće?

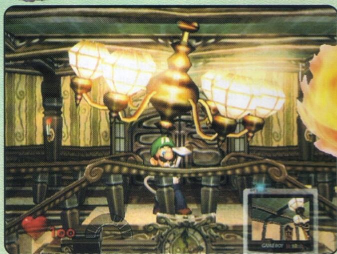
ili, u prevodu, Luiđijev dvorac (u stvari, kućetina). Po kutiji (od igre) i sličicama na istoj (a na osnovu ogromnog igračkog iskustva), pretpostavljam da se radi o kombinaciji platforme i avanture s Luiđijem (Marijevim bratom) u glavnoj ulozi koga, naravno, vodite vi kroz mnoštvo (više ili manje) mračnih holova, soba i ostalih prostorija kućetine iz naslova igre. Usput srećete gomilu ili gomile duhova (na omotu iza Luiđija). Naravno, gde su duhovi, tu su i... hmmm, pa da, tu su i, hmmm... tu su, bre, razne prepreke, problemi, zagonetke i sl. Naravno, sve to radite da biste na kraju došli do nečega, ili oslobodili nekoga ili uradili i jedno i drugo. Ali, pustimo sad pretpostavke i ubacimo mini DVD (u daljem tekstu cedejka) u Ćubu pa da vidimo spektakl. Znači (hm, čija li je ovo poštapalica), prvo otvorimo kutiju od cedejke, hmmm, sad mi je jasno što je zovu mini DVD. Složićete se sa mnom da nešto što je u prečniku

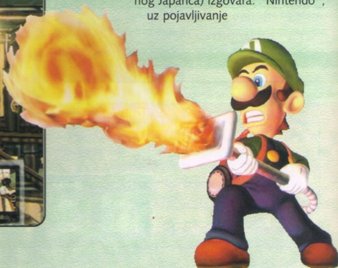


tek nešto veće od ručnog sata nikako ne bi bilo umesno nazvati maksi ili midi DVD ili CD (pogotovu je bez veze bilo kakav DVD nazivati CD-om, al' ajd' sad). Stoga izlazi da je mini sasvim u redu, mada bi možda bilo još prikladnije mikro DVD, jer stvarno je bre prcvoljak. Kako li samo na ovo napakuju 12 puta po 100 megabajta, uopšte mi nije jasno, nego pusti, bre, to i stavi tu cedejku više u Ćubu, rekoh sebi i pritisnuh dugme pored koga piše open, vrata, škljoc, cedejku polako (kao u Sony keca ili Dreamcast) spustih na držač iste, cedejku lagano, prstom pričvrljih, čuje se kljoc (bez š). To bi valjda bilo to. Lagano poklopac priklještih (prstima), opet, škljoc i, ta-dam, došlo je vreme da se pritisne glavni prekidač bele boje. Prst lagano prilazi, pritiska i ssššključ. Evo je uvodna špica. Da vidimo. Tink, tink, tink, tink, tink i Ćubin znak se lagano iscrtava na ekranu. Malo se mrducne gore-dole i najzad dubok glas sredovečnog Japanca (nerealno dubok za jednog Japanca) izgovara: "Nintendo", uz pojavljivanje











1 Igrač



Memorijska Kartica

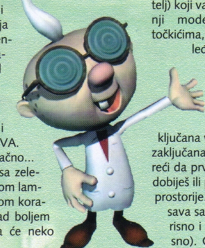
Ime: **Luigi's Manson**
Izdavač: **Nintendo**
Sistem: **NTSC**
Žanr: **3D platforma**





Nintendovog logo-a na ekranu. Sve u svemu - simpatično. A evo, pojavljuje se i uvodni ekran igrice. Pa da vidimo da li je prorok bio u pravu. Elem, na ekranu se nalazi kućetina. Preko nje je naziv igre, a ispod piše PRESS START. Pa da ga pritisnemo. Evo, taaako. E sada su tu četiri sličice (sve već viđeno na 64-vorci), 3 gejm fajla i opcije. Pa da idemo odmah na igru, ili možda da zavirim u opcije. Mmmm, daaaa, hajde opcije. Tri puta analog nadole i tu smo (zanimljivo je to što su sličice poređane ukoso, a ako analogni kontroler povučete samo nadole, ne događa se ništa, već morate da držite dole-desno da biste prešli na sledeću sličicu!!!). Ulazim u opcije, normalno, pritiskom na taster A.

I... paaa... sve je uglavnom standardno. Ton: mono, stereo i suraund. Vibracije: uključ, isključ... dve varijante za izbor dugmića na džojpedu (standardna i još jedna), mogućnost podešavanja osvetljenja i gledanja nekoliko sekvenci iz Pikmina (ko ne zna o čem' se radi, saznaće... možda). E sad, nazad na gejm fajl. Kreeeećemooo!



Uvodni filmčić. Mrkli mrak, šuma, ptice grabljivice, nevreme, munje sevaju, napeta muzika (kao) i naš cilj: KUĆA (kućetina) DUHOVA. Ulazimo unutra (automatski) i konačno... počinje. E... pa... da vidimo. Luiđi sa zelenim kačketićem, naoružan baterijskom lampom u prašnjavoj kućerini (pri svakom koraku diže se oblačić prašine) i u nikad boljem audio-video izdanju. Sad... možda će neko



reći: "Pa šta?" ili: "Dobro to... nego šta dalje, brate?" ili već nešto, al' ja da vam kažem, meni je dovoljno da šetkam Luiđija levo-desno, uz stepenice, niz stepenice i usput (pritiskom na A) dozivam Marija, pa da... crknem od sreće. Možda to i nije baš u redu, al' takav sam po celom telu, bre.

E sad, pošto u skoro svim Nintendovim igrama ovog tipa na početku igre možete da koristite 1 ili u vr' glave 2 dugmeta na džojpedu (kad pritisnete ostala, jednostavno se ništa ne događa), ja ću sada malko da se igram pa ću posle da vam ispričam (ukratko) o čem' se radi i čemu šta služi (a vi ćete mi verovati na reč).

... Posle nekog vremena.





E... pa ovako. Kuća je stvarno velika. Veća nego što izgleda. Iznutra je izuzetno bogata duhovima svih mogućih vrsta (ima tu čak i dusi od mišovi). Ali nije mnogo strašno jer već na početku srećete profesora E. Gadd-a (prijatelj) koji vam velikodušno poklanja poslednji model Filipsovog usisivača (sa točkićima, ali i tregerima za nošenje na leđima) s kojim lovljenje duhova postaje blaža upala pluća (mačiji kašalj). Pored duhova, kuća je bogata i prostorijama u koje se ne ulazi kroz rupu u zidu nego, nažalost, kroz dobro zaključana vrata (koja, naravno, prestaju da budu zaključana u trenutku kada ih otključate). To će reći da prvo središ duhove, a onda kao nagradu dobiješ ili pronađeš ključ kojim otvaraš vrata nove prostorije. Zamalo da zaboravim da kažem da Filips ne usisava samo duhove nego sve što mu se nađe na putu (korisno i manje korisno). Ono što nisam rekao jeste da tu (u igri) postoje još i galerija(?), profesorova laboratorija(?), pečurko Tod koji vam omogućava snimanje pozicije i još mnogo toga što ćete videti samo ako igru budete igrali, a ja vam je toplo preporučujem.Rezime: pogledaj ocene.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	4.0	4.5	4.5

87%

Wave Race Blue Storm™




1 Igrač


Memorijska Kartica

Ime: Wave Race: Blue Storm
Izdavač: Nintendo
Sistem: NTSC
Žanr: Vožnja skutera na vodi



Kada biste upitali vlasnike Nintenda 64 za koju bi se igru iz mase promotivnih igara za GameCube odlučili, velika većina bi glasala za Wave Race: Blue Storm. Originalni Wave Race 64 je jedna od najboljih igara harizmatičnog Šigerua Mijamotoa i tehnički verovatno najnaprednija igra za N64. Imajući u vidu visok kvalitet igara kojima je Nintendo promovisao sve svoje konzole, iščekivanje nastavka Wave Race-a pretvorilo se u pravu groznicu. Dobro, nije baš da su ljudi kupovali GC samo da bi igrali to čudo, ali interesovanje je svakako bilo veliko.





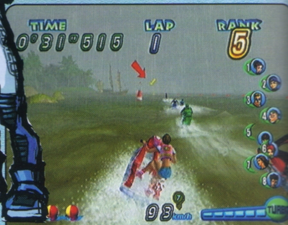
Zbog čitalaca koji se nisu ranije upoznali s fenomenom Wave Race-a, treba reći da se radi o živahnoj vožnji u kojoj igrač upravlja friziranim skuterom i takmiči se protiv sedam drugih fanatika koji seku talase na sličnim mašinama. Trke se odvijaju na kružnim stazama po kojima su rasute kojekakve prepreke i bove koje treba obilaziti s prave strane - u suprotnom, dobijaju se negativni poeni koji dovode do diskvalifikacije. Ne zvuči interesantno? Možda, ali u praksi i te kako jeste.

Ljubitelje originalne igre obradovaće to što se izvođenje i sam princip igranja nisu bitnije promenili. U stvari, nisu se uopšte promenili, pa ćete više vremena provesti navikavajući se na GC kontroler, nego na samu igru. Uzgred, kontroler je tako dobro napravljen, da ne mogu... šta? Dobro, dobro, držaću se igre. Elem, kontrolni sistem je sjajan: usmeravanje skutera se vrši preko leve i desne palice, dok se oštriji zaokreti izvode pomoću analognih L i R tastera, lociranih na ivicama džojpeda, po sistemu "kol'ko jako stisneš, tol'ko se navalim na krivinu". Ovakvo upravljanje zahteva izvesno vreme za navikavanje. Analogni L i R tasteri? Ne stvarno, GC kontroler je čudo neviđeno, nešto najbolje što sam... a? Dobro de, znam, pisao je Miljan o tome, ja treba da pišem o igri, no problemo.

Osnovnim pokretima su pridodata i dva nova: turbo pogon koji postaje aktivan kada uspešno provozate nekoliko kapija i saginjanje. Ovo drugo je veoma zgodno u situacijama kada jurcate pravolinijski jer omogućava razvijanje veće brzine. āto se staza tiče, ponovljene su sve poznate lokacije iz originala, a pridodata je i jedna nova - Ethnic Lagoon. Originalne staze su blago modifikovane, srećom sa pozitivnim reperkusijama na atmosferu.

Najviše pažnje je, prirodno, posvećeno grafici, posebno efektu vode. Ako ste mislili da je Wave Race 64 imao najbolje urađenu vodu i talase, čekajte da vidite ovo - ne samo da ćete poskakivati po penušavim talasima, već ćete jasno videti i mnoge stanovnike morskog dna, kao i neopisivu refleksiju mesečeve svetlosti na noćnim stazama. Prskanje vode po sočivu "kamere" morate videti da biste poverovali. Jedini propust smo zabeležili u pozadinskoj grafici koja je urađena u nižoj rezoluciji. Pretpostavljamo da je to žrtva koja se morala podneti zarad stabilne animacije, čija brzina ni u jednom trenutku ne pada ispod tridesetak sličica u sekundi.









Pošto dobru vožnju ne čini samo bleštava grafika, dosta pažnje posvećeno je i fizičkom modelu koji je prilično realističan. Osećaj vožnje je izuzetno dobar jer vozač reaguje čak i na najmanje talasanje koje se istog časa prenosi na vaše ruke putem vibromotora ugrađenih u kontroler, taj predivno dizajnirani i majstorski sklopljen upravljač o kome bih mogao da pričam tri dana i... kh... dobro, neću više. Za kraj, moramo da pohvalimo brzinu učitavanja koja je, s obzirom na to da se ipak radi o CD sistemu, apsolutno neverovatna: najduže učitavanje ne prelazi tri sekunde - takva brzina do sada je viđena samo na sistemima koji koriste kertridže. Pa vi sad vidite zašto je Nintendo "gazda" na ovom polju. Nego, jesam li vam rekao da je GameCube kontroler toliko dobar da prosto ne mogu da ... CENZURISANO.





zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	4.5	4.0	4.5

84%



DEAD OR ALIVE 3



1 - 4 igrača

Arkadna palica

Ime: Dead or Alive 3
Izdavač: Tecmo
Sistem: NTSC
Žanr: Borilačka



Istorija beleži da se s pojavom nove konzole već u roku od nekoliko meseci pojavi pregršt borilačkih igara. Xbox se, međutim, ne može pohvaliti naročito bogatim izborom takvih programa, što i te kako čudi ako se uzme u obzir da je većina japanskih programerskih kuća prihvatila da proizvodi igre za Microsoft-ovo čedo. Takvo stanje je najbolje iskoristio Tecmo, predstavivši treći deo jedne od svojih najpopularnijih igara.

Originalni Dead or Alive se pojavio daleke 1996. godine, kada su pojam 3D borilačkih igara definisala dva naslova - Segin Virtua Fighter i Namco-v Tekken. Kao prvi ozbiljni konkurent do tada neprikosnovenom "velikom tandemu", Dead or Alive je doneo dve bitne novine. Najpre, umesto klasičnog bloka uveden je kontraudarac kojim ste protivnički atak mogli ne samo da odbranite, već i da ga pretvorite u svoj napad. Tako su borbe postale daleko dinamičnije, igrači su razmenjivali udarce brzinom vetra, a borbe su postale atraktivnije čak i za pasivne posmatrače. Sve to je daleko više podsećalo na popularne hongkonške "makljaže" u kojima tokom jedne sekunde sevne po nekoliko udaraca. Druga novina se ogledala u gotovo perverznoj posvećenosti najsitnijim detaljima - posebno grudima ženskih boraca koje su tokom duela lelujale kao da su sačinjene od nekakvog želea. Naizgled ne naročito bitan, ovaj detalj je postao zaštitni znak igre i mnogi su je kupovali samo da bi videli to "čudo" (a posle kažu da erotika ne može da proda bilo šta).

Nakon tri godine, Tecmo je objavio nastavak u kome je igrač po prvi put mogao da protivnika baci kroz zid ili sa ivice na nižu platformu, a zati da se spusti i nastavi da ga mlati u drugačijem okruženju. N ravno, ni "mreškajuće grudi" nisu izostavljene. Ova igra d la je i veći značaj interakciji s pozadinskim elementima, p sebno zidovima koji su mogli da se upotrebe za nanošen težih povreda protivnicima koje na njih bacite.

I tako dođosmo do dana današnjeg kada je među premije nim naslovima za Xbox osvanuo, pomalo iznenađujuc Dead or Alive 3, trenutno tehnički najimpresivnija igra ovaj sistem. Po pitanju grafike ova igra kao od šale pobeđu i rivala kao što je Halo (iskreno, mislili smo da će proći vi vremena pre nego što neka igra nadmaši tehničke atribu Halo-a). Rizikovaćemo da preteramo, ali ipak vredi reći da DoA 3 najlepša video igra ikad napravljena. Prava snag Xbox-a u ovoj igri dolazi do punog izražaja, što će i najve neverne Tome priznati onog trenutka kada im igra zas pred očima. Svi elementi grafičkog prikaza su vrhunski i, š je još važnije, ujednačenog kvaliteta. Brzina izvođenja izno očekivanih šezdeset sličica u sekundi, s objekti su savršen omekšani i dobro defi sani (nikakvih problem aliasing-om, kakvi mogu videti u nekim P igrama, ovde nema), posebno oduševlja predivno složen ambije u kome se odvijaju bor - tako verno prikaza vodu, ali i druge mate jale kao što su drvo i m tal, naše oči još nisu dele. Kamera je ideal pozicionirana, nešto c lje od boraca nego što uobičajeno, tako da uvek pruža predivan p gled ka horizontu.



Arene se, osim grafičk savršenstva, odlikuju i odličnom funkcionalnom konstruk





um. Recimo, borbe u soliteru započinju na najvišem spratu, a već posle nekoliko jačih udaraca kojima ćete razbijati patos, naći ćete se u sasvim drugačijem okruženju maglovitog podruma. Nakon jačeg yoko-geri-ja, protivnik će proleteti kroz staklo i pasti na ulice kineske četvrti gde ćete nastaviti s korekcijom njegovog ličnog opisa (vodite samo računa o tome da pad, za razliku od DoA 2, može biti fatalan). Realističnost prikaza je teško rečima opisati jer su teksture toliko detaljne i "prirodne" da ćete istog trena prežaliti dobar deo para koje ste dali za svoj Xbox.
Borci, njih šesnaest, su jednako dobro modelirani, daleko bolje nego u prethodnom nastavku koji i danas postavlja standarde konkurenciji. ätaviše, teško je, ako ne i nemoguće, razlikovati modele boraca tokom igre od onih koji se pojavljuju u renderovanim animacijama. Likovi su nešto više karikirani od onih u novom Virtua Fighter-u, ali su bolje obojeni i bolje animirani. Pokreti boraca su nijansirani, savršeno animirani i upotpunjeni detaljima kao što su prsti na rukama (čak su svi na broju). Opsednutost programera ženskim telom primetna je i ovde - sve ženske su veoma lepe, s lepo oblikovanim prominentnim grudima koje, međutim, više ne poskakuju tako snažno kao ranije.
Zvučna podloga je veoma dobra, mada nije tako upečatljiva kao grafika. Muzičke teme umnogome podsećaju na one iz prva dva nastavka, s energičnom rok gitarom i tehno ritmom. Naslovnu numeru koja prati uvodnu animaciju potpisala je grupa Aerosmith. Postoji puna podrška za Dolby Digital 5.1, pa ćete s adekvatnim zvučnim sistemom zaista uživati. Dead or Alive 3 se može pohvaliti i obiljem opcija, a najinteresantniji je story režim u okviru kog igrač vodi borca kroz seriju duela.
Mic po mic i dođosmo do igrivosti. Superlativi kojima smo prikazali tehničke karakteristike se na polju igrivosti (zaraznosti i dugotrajnosti), nažalost, ne mogu ponoviti. Kontrole su



"oštre", s kratkim reaktivnim vremenom i dobro raspoređenim tasterima (funkcija tastera se nije promenila u odnosu na prethodni nastavak). Izvođenje bacanja je složenije nego ranije jer treba potrefiti tačan momenat, maltene unutar nekoliko frejmova - ruke su vam jednostavno prekratke da biste protivnika zgrabili kad vam se prohte. Takođe, izbegavanje hvatova nije nikakav problem, pa su tehnike bacanja, sveukupno, gotovo beskorisne. Srećom, parterne i leteće tehnike su dobro razvijene, ali ne mogu da nadomeste nerazvijene tehnike bacanja. Analogni taster Xbox-ovog kontrolera iskorišćen je na interesantan način - vrsta napada zavisi od dužine pritiska na taster, tako da ni sami nećete uvek znati koji će napad vaš borac izvesti. To uglavnom nanosi više štete nego koristi.
Glavna mana igre se ogleda u nedostatku konkretnih inovacija koje bi joj dale veću individualnost u odnosu na prethodnika. U suštini, radi se o prešminkanoj "dvojci" na koju će se poznavaoci serijala navići u roku od tri sekunde, a ni novajlije, zahvaljujući dobrom interfejsu, neće potrošiti mnogo vremena na navikavanje. Daleko od toga da se radi o



lošoj igri, naprotiv. Jedino nije sigurno kako će zagriženi igrači borilačkih arkada primiti ovu igru - s negodovanjem, oduševljenjem ili neutralno.
Uz najbolju grafiku koju smo ikada videli, odsečne kontrole i Dolby Digital 5.1 podršku, Dead or Alive 3 zvuči kao pobednik. Na igru ćete se navići s neopisivom lakoćom, što je idealno pri prvom susretu te ćete biti šarmirani "s vrata". Međutim, za uživanje na duže staze potrebna je dubina kakvu imaju Tekken i Virtua Fighter igre - ova igra će razočarati one koji očekuju dobru igračku atmosferu koja traje neko duže vreme. Ipak, kao igra kojom ćete svoj Xbox hvalisati po komšiluku i drugarima mamiti uzdahe oduševljenja, Dead or Alive 3 za sada nema premca!





Miloš Marković

RAYMAN M





1 - 2 igrača

Analogna kontrola

Vibracije

Memorijska kartica 520 KB

Ime: Rayman M
Izdavač: Ubisoft
Sistem: PAL
Žanr: Platforma

PlayStation 2

Davne hiljadu devetsto devedeset i neke, dok su 486-tice vladale ovom zemljom, programeri i dizajneri Ubi Soft-a kreiraće malog čovečuljka bez zglobova po imenu Rayman. On je spasavao svoj šarenoliki svet od zlih sila koje su pretile da unište sve što je lepo. Rayman je živeo toliko dugo da su se izdali i nastavci i to za sve platforme (uključujući i PC). Sada kada je programerima ponestalo ideja, oni su uz ovo ime dodali i VELIKO "m", koje označava da je u pitanju Multiplayer verzija ove popularne igre. Dakle, omiljeni junak brojnih pripadnica lepšeg pola, kao i onih najmlađih, se vratio da na konto stare slave donese tvorcima pare a deci zabavu. A da li je tako?
Ukoliko sam vas uplašio poslednjom rečenicom, razloga za brigu nema jer je igra stvarno odlična i



može vam doneti preko potrebne zabave, naravno, samo ako imate PS2 konzolu. Igra ima dva moda igranja. Oni se međusobno bitno razlikuju, a stvoreni su za dve vrste fanova: jedne koji vole igre tipa Micro Maniacks i druge kojima je Poy Poy interesantniji. Ko zna, možda se upravo vi nađete negde između i potpuno uživate u čarima igre. Dakle, prvi mod trkanje, a drugi borba.
Sama borba ima tri dodatna moda. Svaki mod se razlikuje od prethodnog i za nijansu je teži. Capture The Lum predstavlja mod koji podosta podseća na američki fudbal. Dakle, cilj vam je da svoj Lum zadržite što duže, a verujte mi, to neće biti nimalo lako. Protivnici su opremljeni oružjem koje, kada vas pogodi, oduzima Lum i ostavlja ga prvom koji ga pokupi. Pobednik je samo jedan, a to je obično onaj koji pokupi 5 Lumova odnosno 25 poena. Ovde je potrebna vešta koordinacija s obe analogne palice jer levom palicom kontrolišete lik, a desnom pištolj u njegovoj desnoj ruci. Ovo će od vas zahtevati mali trening, što je mogućno uraditi pre nego što se upustite u arenu. Nivoa ima pregršt, poneki su na više nivoa, a zajedničko im je da su svi šareni i ne preterano veliki.
Lum Fight. Najslikovitije objašnjenje, ujedno i najpreciznije, jeste porediti ovaj mod sa Deathmatch modom koji je već viđen u brojnim drugim igrama. Na nivoima koji su slični onima iz prethodnog moda potrebno je skupiti što više fragova - tj. ubistava. Morate imati na umu da su protivnici brzi i da će vam vrlo rado "krajcovati" oružje, ne biste li vi izgubili. Po nivou su razbacani power up-ovi za vaš pištolj. Ima ih sedam vrsta, ali ih neću sve nabrajati. Pomenuću samo neke, a to su vatrena lopta, grom polunavodeći zraci i slične džidžabidže. Programeri su imali na umu da je sve namenjeno mlađima i oružja su vešto zamaskirali upravo u ove power up-ove. Jedina mana ovog moda jeste







to što stariji igrači nemaju filing kakav imaju pri igranju Quake-a III i sličnih igara s ovakvim modom. Ovo je pojednostavljeno do te mere da sve izgleda bezazleno iako se iza svega krije vrlo interesantan mod.

Lum Fight. Mod dosta podseća na ranije pomenuti Lum Fight, s tom razlikom što sada imate i oružje i nemate jedan Lum već vas ukupno 10 Lumova čeka svuda po nivou. Morate imati na umu da kompjuterski navođeni likovi imaju prednost nad vama jer oni unapred znaju gde se nalaze Lumovi. Kao malu pomoć, u gornjem levom uglu ekrana imate mali radar koji vam precizno odaje pozicije najbližeg Luma. Pobednik je onaj ko posle tri, pet ili osam minuta skupi najviše Lumova. Po default-u, jedna runda traje tri minuta i ima 10 Lumova, ali lako se može podesiti da npr. imate svega 1 minut i 25 Lumova ili deset minuta i 50 Lumova – shvatate poentu?

Ova tri moda su upravo ono što ovu igru čini jednim delom arkadnom. Ukoliko vam nedostaje razonode, onda vam ova tri moda mogu doneti dosta sati čiste zabave.



- Part Two -

Trčanje. Ovaj mod takođe ima tri podmoda. Međutim, za razliku od prethodnih, ova tri su za one malo iskusnije u trčanju i skakanju po platformama. Malo mlađi će se jako teško navići na ovakav sistem igranja jer, pored glavnog puta, imate i platforme, poluge, lasere i ko zna šta još. Da biste bili prvi, potrebno je da imate stabilan, ujedno i brz lik, ali i da su vam vijuge uključene. Ponekada je pametnije zastati, povući polugu i uz malo sreće onesposobiti protivnike nego jurcati kao muva bez glave! Pre početka svake trke u bilo kom od tri moda koje ću kasnije pomenuti, potrebno je dobro upoznati svog najtežeg neprijatelja, a to je staza. Pregršt platformi i prečica čini protivnike daleko bržim od vas. Pre početka trkanja, kamera lagano prelazi preko cele staze, i usporava kod najtežih delova na mapi.

Modovi.

Klasična trka gde vam je imperativ bačen na prvo mesto. Dakle, potrebno je samo da se skoncentrišete dobro i da poznajete stazu. Toplo preporučujem da najpre sve staze probate u trening modu pa da tek onda krenete ka pobedi. Začkoljica je u tome što sve mape i table nisu dostupne dok ih u singleplayer-u ne otvorite. Tek kada to učinite, možete igrati ostale modove. Drugi mod vas vremenski ograničava. Na stazi nema nikakvih checkpoint-a, već vam preko potrebne sekunde donose leptiri kada ih pogodite Lumom. Plavi leptir će vam doneti 1 sekundu, dok crveni donosi 3 sekunde. Treći mod je ubedljivo najteži jer on od vas zahteva da pored vremena skupljate Lumove na stazi. Imate neograničen broj krugova, a vreme vam donose leptiri. Kada skupite sve Lumove, sabira se utrošeno vreme i vaš skor, ukoliko je dobar, odlazi u Hall of Fame.

U igri postoji nekoliko, nazovimo ih tako, liga. Svaka je teža od prethodne i sadrži tri race staze i tri battle staze. Iako se razlika u težini u race modu ne primećuje, u Battle modu se vidi i ogleda se u agilnosti protivnika.

- Likovi, grafika i još nešto -

Likova ima ukupno 8, ali samo ih je 5 dostupno na samom startu. Nemojte misliti da su oni u nekoj od karakteristika bolji, one ne postoje. Jedina razlika je u izgledu i animaciji pokreta odnosno komentarima. Igra je puna duhovitih opaski i kao takva nateraće vas da se ponekad nasmejete. Nemojte me osuđivati što nisam zapamtio baš sva imena likova, ali znam da je u ovoj igri mogućno odigrati meč Rayman vs. Globox i sl. Dakle, igra nema nikakve veze s prethodnim delom i kao takva jedini je Rayman koji odstupa od dugo kreiranog scenarija iz prethodnih igara. Grafika je ok, ali s tom primedbom da ona u pozadini izgleda kockastije i lošije od samih likova i onoga što je trenutno ispred vas. Ali, progledaćemo kroz prste. I, za sam kraj, još nekoliko redova. Oduvek sam voleo Rayman-a i uživao u njegovim avanturama. Ovaj naslov (u Americi se zove Rayman Arena) odudara od svih prethodnih i ne možemo ga okarakterisati kao nastavak sjajnog serijala već kao posebnu igru. Ukoliko vam je potrebna zabava, okušajte se u ovoj igri.





zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	4.5	4.5	5.0

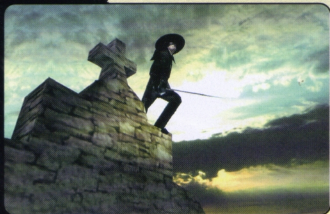
85%



Miroslav Đorđević

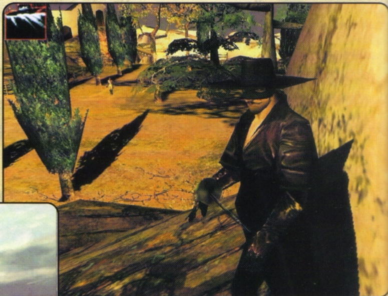
THE SHADOW OF ZORRO





Do sada smo imali prilike da čitamo stripove i gledamo filmove o Zorou, a sada je pred nama i video igra u kojoj ćete ovog junaka voditi kroz veoma dinamičnu avanturu prepunu neprijatelja, klopki, vrata koja treba otključati, kao i drugih sličnih prepreka.

Eto nama još jednog ama baš prosečnog naslova u kome se za svaki njegov element (grafika, igrivost...) ne može reći da je loš, ali isto tako ni da je nešto posebno. Pošto igra nije rađena po filmu Maska Zoroa, već pre svega po istoimenom stripu, u svojoj odiseji nećete kontrolisati vrlog Antonija Banderasa (srpski rečeno - Antu Banderaša), već nekog sličnog mačo-mena, sa sve švalerskim predratnim brčićima (jeste, radnja se odvija mnooogo pre Drugog svetskog rata, ali šta da radim kad su mu takvi brčići...). Kako biste savladali sve te mnogobrojne komande, poželjno je da pre igranja prođete mazohistički težak tutorijal koji će vas kolikotoliko uvesti u fazon. Kada ste to odradili, startujte igru i slobodno se zavalite jer sledi nekoliko dugih animacija u kojima je objašnjena priča. Likovi u animacijama su pomalo karikaturalno nacrtani što igri daje određen šmek, mada ja lično mislim da takvom tipu crteža nije mesto u igri ovog tipa. Kada igra krene, odmah se uočava sasvim prosečna grafika za PS2 koju prati isto tako neupadljiva i nepamtljiva muzika. Zoro je nacrtan korektno, uz korišćenje velikog broja tekstura i, što je najvažnije, nema mnogo bagova. Igrivost je ujedno i dobra i loša strana ove igre. Prisutno je jako puno komandi koje daju veoma kompleksnu kontrolu lika, što je definitivno pozitivno, ali ume da predstavlja i problem jer se lako možete zbuniti oko toga koji je koji taster u situacijama kada neko naglo iskoči ispred vas pa se očekuje da munjevitom brzinom odreagujete. S protivnicima se možete boriti na dva načina i to mačevanjem (potrebno je da ispritiskate kombinaciju tastera sa ekrana, kako bi Zoro uspešno izvršio napad) ili pucanjem kada je dovoljno prosto nanišaniti protivnika i povući oroz. Tu su i vremenska ograničenja koja u celu stvar unose znatnu dozu dinamike. Kako biste uspešno napredovali kroz igru, potrebno je kombinovati razne "fizikalije" (koje uključuju skakanje, pentranje i provlačenje), već opisanu borbu i taktičko šunjanje koje je urađeno u stilu Metal Gear Solid-a.





Za Shadow of Zoro se ne može reći da je igra s visokim tehničkim kvalitetima, ne može se reći ni da je atmosfera bogzna šta, ali se nikako ne može reći ni da je krš - ona je samo još jedan prosečan naslov koji će se eventualno dopasti ljubiteljima Zoroa (a ja sad gasim "Banderaša" i palim GT3...).



1 igrač

Analogna kontrola

Vibracija

Memorijska kartica 89 KB

Ime: The Shadow of Zorro
Izdavač: Cryo
Sistem: Pal
Žanr: Avantura

PlayStation 2

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	4.0	3.5	3.5



JONNY MOSLLEY
MAD TRIX



Igor Simić

Evo još jedne igre koja za temu ima zimske sportove (eh, kako su svi zimski sportovi u našem narodu izgubili draž otkako nema Slovenaca) i to one "manje poznate". Freestyle skijanje kod nas nikada nije oživelo jer se ova disciplina od Sarajeva 84 vozila kao eksperimentalna, a od Calgary-a kao zvanični deo programa zimskih olimpijskih igara. To je jako simpatičan vid skijanja koji uključuje Freestyle vožnju po Mogulima (Moguli su ona brdašca po kojima se voze ovakva takmičenja), Downhill vožnju po istom ovom terenu (jako neugodna disciplina), Big Air takmičenja (skokovi sa skakaonica prilikom kojih je važno šta ćete izvesti u vazduhu) iiiii ... Ski Balet (sam sam izmislio ime) kada takmičari uz muziku na "podijumu" izvode različite kerefeke, a sudije to sve lepo i uredno boduju. Nekada se pobednik u Freestyle Skiing-u dobijao tako što su se sabirali bodovi osvojeni u svakoj od pojedinačnih disciplina i pobednik je, naravno, bio onaj koji je bio nastran, ali i svestran (Videćemo za ovo nastran! - prim.ur)! Vremenom, interes za discipline u Freestyle-u je naglo porastao i bilo je neminovno da dođe do profesionalizacije, što će reći - došlo je do pojave prvih stručnjaka za Downhill, Mogul, Big Air... i više nije bilo mogućno pobediti, pa čak ni takmičiti se u svim disciplinama, već je svaka disciplina zasebno postala deo programa zimskih olimpijskih igara. Postoji, doduše, i kombinacija u kojoj morate sve ovo i dalje odvozati, ali pretpostavljam da će vremenom interes za ovu samoubilačku disciplinu (Freestyle kombinacija) prestati. Za sve one koji, kao ni ja, nikada pre ove igra nisu čuli za John-a Mosley-a evo informacije - on je jedan on onih retkih svestranih baja koji jednako dobro voze i Freestyle Riding i Mogul (svetski prvak od 98) i Big Air!



Početak je opušten, dobra mjuza, dobro zezanje na skijama, dobre i "rasne" plavuše, zezanje u kafani i izvanredan deo introa koji ćete zapamtiti kao - Johnny, will U sing me? Eto, konačno srodna duša i u svetu intro developera, samo još kada bih nekako mogao da pronađem lika koji je smislio foru... Lično bih mu se zahvalio i, naravno, predložio još nekoliko idejica. Iznenađuje podatak da je ovo PRVA igra čiji ćete soundtrack moći da nabavite. Znači, svidi vam se muzika u igri, a vi pravac prodavnica i kupite sebi diskić da biste u mjuzi (koja i nije neko savršenstvo) mogli da uživate i kada se ne igrate. Simpatično.



O kakvoj se igri radi najbolje govori komentar iz introa koji izgovara dotični Mosley:" What if it snowed in San Francisco?" (Šta kada bi pao sneg u Frisku?), a onda sledi luuuuda akcija i skijanje po ulicama San Franciska, po čuvenom mostu... svaki ćošak grada koji je mogao da se iskoristi za neku skijašku vragoliju iskorišćen je u potpunosti.

Možete se oprobati u Competition i Freeride modovima, a najbolje ćete savladati sve potrebne trikove i načine vožnje ako se odlučite za Freeride. Budite strpljivi i polako pređite Ski School Freeride jer vožnja traje jako dugo, po slobodnoj proceni između 5 i 10 minuta!!! Ali, kada se izveštite s rampama, na stazi će početi da se pojavljuju čunjevi, pa rail-ovi, pa skakaonice, cevi... sve što možete da iskoristite u bilo koju svrhu (Dobro de, nemojte baš biti bukvalisti) dobre vožnje. Na samom početku možete izabrati jedan od 3 lika, mada pretpostavljam da se izbor kasnije povećava (nije lako boriti se s Tomićem oko PS2), a vi nemojte biti komercijala pa shodno tome nemojte izabrati Mosley-a nego Japankicu ili crnju (nigga je nabildovan, opušteno obučen i vešt na skijama - pravo čudo).

Trikovi se izvode veoma prosto i jedina "caka" je u tome da trik ne izvodite u trenutku kada se skijaš sprema da doskoči ili su mu skije blizu podlozi, zato što u takvim situacijama vaši trikovi neće biti bodovani, ali, to ćete i sami provaliti...

Tečna grafika, puno detaljisanja oko pozadine, odlični pokreti, figure, boje, sve to uz lako kontrolisanje i dobru muziku... Sa mnom nešto nije u redu, igra bi trebalo da me je već "zalepila" za stolicu, a nije... Možda je u pitanju to što je ipak Freeride Skiing tema ove igre. Nismo mi, još uvek, toliko zagrejani za ovakvu vrstu sportova i zabave. Ali daj nešto s loptom, pa da vidiš kako se pika, i pika, i pika... E, Uroše, je l' ne bi smetalo da s Tešićem "opalim" još jednu fucu, aaaa?



1 - 2 igrača

Analogna kontrola

Vibracija

Memorijska kartica 440 KB

PS2 PlayStation 2

Ime: Jonny Moslley Mad Trix
Izdavač: 3DO
Sistem: PAL
Žanr: Extremni sportovi

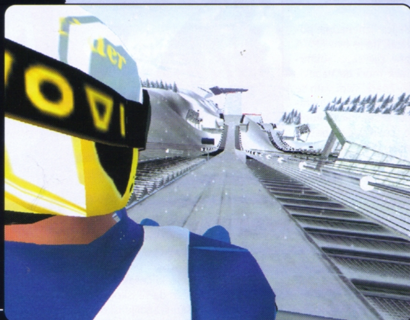




Igor Simić



SALT LAKE 2002



1 - 2 igrača

Memorijska kartica
PS2 71 KB

Analogna kontrola

Vibracija

Multilap PS2
1 - 8 igrača

PlayStation 2

Ime: Salt Lake 2002
Izdavač: Eidos
Sistem: PAL
Žanr: Olimpijada

Bilo je samo pitanje dana. Svi smo znali i s tolikom sigurnošću očekivali novi Winter Olympics da se niko nije uzbuđivao zbog (slučajnog, bar tako kažu, ali nemojte im verovati) jednomesečnog zakašnjenja. Mi smo sada kao naivni i ne znamo da je Eidos namerno odložio vreme pojavljivanja Salt Lake-a za 6. februar (samo dva dana pre otvaranja zimske olimpijade) i time još uvećao medijsku "gungulu" koja prati ove igre! Ako ima onih koji to ne znaju, mere bezbednosti (zbog obećanja talibana da se ove igre neće završiti bez incidenta) su takve da su prve pritužbe sportista na račun domaćina usledile već nekoliko sati po dolasku - norveški skijaš Kjetil Andre Omot izjavio je posle dvočasovnog maltretiranja na aerodromu da nije kriminalac (inače je osvojio pregršt olimpijskih i svetskih odličja), već sportista i da ne bi trebalo da ga "muče" jer po izgledu nije ni blizu talibanima (visok oko 190 cm, plavokos, plavook)! Fantastično otvaranje ZOI 2002. verovatno ste pratili kraj svojih malih ekrana (procene američkih stručnjaka u oblasti gledanosti su da je otvaranje direktno pratilo oko TRI MILIJARDE gledalaca širom planete!), ali možda niste znali da su sportisti iz bezbednosnih mera ispred stadiona morali da budu 90 - 120 minuta pre početka otvaranja, i to na 7 stepeni i nije im bilo baš prijatno, tako da je samu ceremoniju i umarširavanje na stadion propustilo oko 30% prisutnih sportista! Nadam se da ne spadate u onih 40-tak procenata svetske populacije koja nije ispratila fenomenalno otvaranje, prvo u istoriji SR Jugoslavije na kome su se pojavili i naši učesnici, uveličano izvanrednim nastupom "tate" - Stinga (Kakav potez! Pevati na spektaklu koji prati 3 milijarde ljudi! Ah, možda se i meni jednog dana desi tako nešto... pusti snovi).

Dakle, vratimo se našoj nesrećnoj igri - osim fantastičnog tajminga i odlične tematike, igra odiše nekom vrstom smirenosti koja nije karakteristična za sportske igre... Možda je u pitanju Chillout muzika u main menu-u i potpuno nenapadan logo ATD-a koji će vam se vrteti pred očima sve dok ne pritisnete neki od gumbića na džojpedu. Smireno, potpuno cool. Prvo što će vam upasti u oči jeste mogućnost da igru igrate učetvoro, što je ogroman plus u atmosferi, a i omogućiće vam da se sjajno provodite pokušavajući da pobedite i kompjuterske i Human takmičare.



Igru je mogućno igrati na 5 nivoa težine - Begginer, Novice, Intermediate, Expert i Legend od kojih vam Expert i Legend ne bih preporučio u prvoj nedelji igranja, a Beginer možete slobodno preskočiti jer je toliko idiotski da jednostavno NE POSTOJI šansa da ne budete prvi (ovo se odnosi na one koji imaju dve ruke i mozak koji njima upravlja)! Postoje 4 moda takmičenja - Olympic Mode - takmičenje u svim disciplinama u olimpijskom formatu (predstavljate olimpijski tim jedne države u svim disciplinama), Tournament Mo-









de - takmičenje u jednoj disciplini po turnirskom sistemu (predstavljate jednog takmičara i borite se protiv takmaca u osmini finala, pa u četvrtfinalu, pa u polufinalu ...), Freeform Mode - nešto što bi se moglo izjednačiti sa Konami Cup-om u ISS-u (takmičenje slobodnog formata u broju disciplina koji vi izaberete) i Classic Mode - misteriozni mod koji će ostati zaključan dok ne uradite nešto što su ATD-ovci zamislili, ali nevolja je u tome što je potrebno da to uradite intuitivno, jer nigde nije napisano ŠTA treba uraditi da bi se ovaj mod otključao (nije dovoljno samo pobediti u svim disciplinama na intermediate nivou, ili sam možda ja dobio neku krekovanu verziju).

Po odabiru vrste takmičenja, čeka vas i izbor države koju ćete predstavljati na zimskim olimpijskim igrama, a kada u Olympic modu odaberete sve discipline, takmičenje će početi otvaranjem i ulaskom reprezentacija na stadion, zatim sledi lepo urađen vatromet, a posle toga ono najvažnije - jače, više, bolje! Potrudite se maksimalno da olimpijski moto opravdate u svakoj disciplini... A disciplina ima 6 i to - spust, ski skokovi 120 K, slalom, bob dvojac, ski aerials i snowboard.

Prva disciplina koju sam probao (i tom prilikom se izlomio kao čaša nekoliko puta) bila je Ski Jumping 120K - utisak nesređen. Grafika je taman toliko nabudžena da znate da je u pitanju PS2, kontrole veoma lagane, pokreti takmičara dobri,



ali pomalo izveštačeni, ali sve to pada u vodu kada "osetite" vazduh koji vam šiba u lice prilikom zaleta i skoka. Doskok je prava mala genijalnost, a ocene sudija nije teško dovesti do maksimuma. Skačete Boklev, odnosno V stilom.

Spust je disciplina koju ćete jako brzo savladati što se tiče kontrola, ali ćete veoma teško savladati stazu krećući se po idealnoj putanji i uz sve to brže od prvoplasiranog kompjuterskog takmaca. Morate naučiti stazu i sve njene "začkoljice" i zato se nemojte nervirati (kao neki) ako ne uspete da završite vožnju u prvih 40-tak minuta igranja. Savet - ostanite što je mogućno više u aerodinamičnoj poziciji i pripazite na terenske skokove u donjem delu staze! Prilikom Replay-a ćete videti i imena svih krivina kroz koje prolazite uz sjajnu muziku koja "piči" u pozadini.

Posle dosta vremena, desilo se i to - bob dvojac je proizveden u jednoj sportskoj simulaciji. I uopšte nije loš, jedina mana je to što ne postoji veliki broj staza, pa ćete se posle kratkog vremena ustaliti s vremenima oko 47 sekundi. I dalje ne mogu da sakrijem svoje oduševljenje i zato ću uzviknuti - BRAVO!!!

Slalom će vas naterati da malo razmislite o svojim igračkim sposobnostima i vozićete ga jako dugo dok ne uspete da stazu pređete



bez grešaka, a tek kasnije ćete krenuti u trku s vremenom. Nije toliko teško, ali uvek je napeto...

Ski Aerials i Snowboarding su jako simpatične discipline koje ćete vrlo brzo savladati, ali ćete imati neverovatnih problema sa ocenama sudija u Arenials-u i brzinom protivnika (naročito Švajcarca) u Snowboarding-u.



Konačni utisak: malo disciplina (gde su brzo klizanje i short track, umetničko klizanje, curling, hokej...), malo staza, grafika taman toliko "nabudžena" da znate da je reč o igri za PS2, pokreti odlični atmosfera i MUZIKA na najvišem nivou... Za svakoga ponešto, za nekoga sve! Ne znam šta bi Eidos-u da se potpiše ispod ovakve igre?!





Mihajlo Tešić

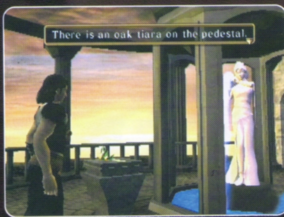
TSUGUNAI
ATONEMENT

Malo je dobrih RPG-ova za PlayStation 2, kako je govorio još veliki Katon u senatu rimske republike. Na stranu razlozi zbog kojih su Rimljani razrušili Kartaginu (pošto nemaju veze s trenutnim stanjem u svetu konzolarnih RPG-ova ili možda ipak sve na svetu ima veze...), ali eto već više od godinu dana se u "stručnoj štampi" lamentira nad nedostatkom prave vrhunske japanskoidno-konzolarne-RPG zabave na Sony-jevoj konzoli. (Mada, ima jedna igra zbog koje se na ovu izjavu smeje oko 4 miliona ljudi, ali je ta igra na DVD-u, buahahaha.) Srećom, nije sve baš tako crno kao Ephemeral Fantasia recimo... I van Japana se proturi poneki dobar RPG, mada se na prvi pogled ne čini tako.



Tsugunai: Atonement (iliti: Iskupljenje) je jedna od onih koje isprva ne obećavaju puno, ali posle uspeju da vas nekom čudnom dragošću uvuku u svoj svet. Iako po izgledu i izvođenju ne donosi ama baš ništa novo, nekoliko simpatičnih ideja ubačenih u zaplet (a koje se naravno odražavaju na način izvođenja i ciljeve) donose ovoj igri dovoljno kvaliteta za prelaznu ocenu.

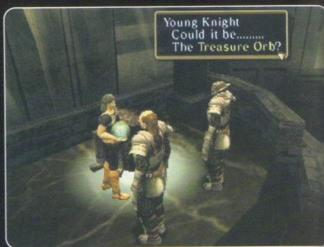
Naša priča počinje tako što se junoša igre (mogao bi se zvati i Reise, ali krajnji izbor imena je ipak na vama) zatiče u nezgodnoj situaciji: naime, obestelešen je. Obe... ŠTA? Pa, htedoh reći: duh mu je razdvojen od tela. Iako ovo ne mora da bude preterano čudnovata ili nekomforna situacija u svetovima fantazije i mašte, u svetu ove igre to ipak nikako nije dobra stvar. Štaviše, veoma je loša. Naš junak je uradio nešto nevaljalo (saznaćete u prvom satu igre i šta je to) i sada mora da se - iskupi, je l' te, i to u očima boginje kojoj je stao na žulj.



E, pošto je dotična boginja lično boginja svetlosti, ljubavi, sreće i dobra (kao i dobročinstva, jer ta dva uvek idu zajedno... valjda) na vama je da počnete s iskupljenjem. Način na koji se postiže carstvo blaženo u svetu igre Tsugunai: Atonement će vam objasniti jedan mali gnom kome je inače i posao da pomaže dušama razdvojenim od tela. Stvar je prosta i lepo zamišljena i u njoj se krije glavni razlog zbog kojeg Tsugunai: Atonement odskače od proseka: naime, quest-ovi tj. zadaci u igri će se sastojati od toga da istražujete grad i njegov okoliš (da, da - u igri postoji samo jedan grad - ma, nije ni grad nego seoce) i da pazite na nedaće i tegobe svakog od njegovih žitelja (dobro, nije baš svaki žitelj bitan za priču, ali iznenadićete se kada shvatite koliko njih jeste bitno). Kada provalite da je neko od njih tužan (ne brinite, igra će vam to prilično jasno nagovestiti - uglavnom tako što će se dogoditi neka cut-scena u kojoj se izlaže problem), pritiskom na □ ga možete zaposesti! Jeste - onda igrate kao taj lik koji ste preuzeli i na vama je da rešite njegov/njen problem, čime ćete izlečiti njegovo/njeno srce i približiti se još malo povratku u svoje telo.

Većina quest-ova tj. zadataka ne uključuje nikakvu borbu, već istraživanje, praćenje priče, eventualno po neku krajnje jednostavnu mini-igru (uhvati macu tako što ćeš postaviti ribu ispred jednog od četiri otvora) i upotrebu pravog predmeta na pravom mestu (ne brinite, igra vam praktično bode oči po tom pitanju, tako da tu neće biti puno problema za svakog s dve i po zdrave moždane ćelije). I da - svi predmeti koje pokupite ostaju vam u inventaru i kada preuzmete nekog drugog. Šta ćete, ipak je ovo samo igra - ne cilja baš na realnost. Postoji samo 5 likova koji će moći da se bore i samim tim sakupljaju iskustvene poene, jer se ovi





1 igrač

Memorijska kartica 420

Digitalna kontrola

Analogna kontrola

Vibracija

Ime: Tsugunai: Atonement
Izdavač: Atlus
Sistem: NTSC
Žanr: RPG

PS2 PlayStation 2



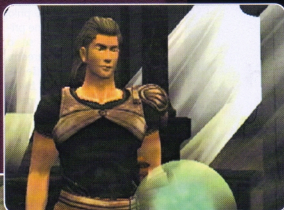
dobijaju samo u borbi - a nije da vam poboljšanja koja vašem liku donosi preлaženje nivoa znače nešto van borbe.
Borba. Toliko je standardna da je to već postalo prijatno - kao prepoznavanje dobro razgažene papuče. U nju stupate (u borbu, ne u papuču) tako što dodirnete neprijatelja na ekranu (mada često baš i nećete imati izbora po tom pitanju), pa se sve pretopi u borbeni mod, kao u jednom serijalu koji nećemo pominjati (čak su i nazivi predmeta za lečenje i mnogih magija prepisani iz tog serijala... ali, prepoznatljivost, prepoznatljivost čini mnoge igrače srećnim, verujte mi). Borba je potezna, vi unesete komandu: napad, magija, bežanja, a čak je tu i tzv. Strage napad koji se u onom nepominjanom serijalu zove malko drugačije, a u Tsugunai: Atonement se taj Strage napad izvodi skoro pa identično kao kod glavnog lika u VIII nastavku serijala koji nismo pomenuli. Ono što je novo u ovoj igri, a čak je i prilično dobro zamišljeno, jesu gardovi. Naime, ako u pravom trenutku (koji je drugačiji za svaku vrstu protivnika, ali je uglavnom malko pre nego što vas dotični zvekne) pritisnete neko (□, O, X, △) dugme, izvešćete gard. Vrsta garda zavisi od pritisnutog dugmeta. Postoji standardni blok koji smanjuje štetu na zanemarljivu brojku, zatim je tu kontranapad (koji često šteti protivnika više od običnog napada), pa je tu blok koji vam povećava ko-





ličinu Strage-a (ah, da - tek kada vam se napuni Strage bar, možete da izvedete Strage napad) i izbegavanje - protivnik vas uopšte neće oštetiti ako upotrebite ovaj gard, čak ni ako vas napadne magijom (koja inače ne može da se blokira). No, izbegavanje troši Strage, hehe.

Ono što je takođe zanimljivo kod fajta jeste to što će vam igra dati različitu količinu EXP-a u zavisnosti od toga koliko ste se dobro nosili s protivnikom Đ ako vas je malo oštetio, a vi njega brzo ubili (a sve to je mnogo verovatnije ako ste intenzivno koristili gardove), možete dobiti i "taktički bonus" tj. dodatne iskustvene poene. Baš fino.
Magija je takođe urađena kako valja u ovoj igri. Ne govorim o grafičkim efektima (koji su skroz kul) već o tome da postoji tzv. modularni sistem magije, kakav možete naći u većini japanskih RPG igara današnjice. Naime, magije dobijate tako što sakupljate magične kamenove raznih boja, pa njihovom kombinacijom dobijate rune (rune prave kaluđeri u prodavnici pored obale). E sad, rune mogu biti trougaone ili paralelogramske. Sve to je bitno zato što vam rune ič ne vrede ako nemate Amulet na koji biste ih stavili. Uh. Svaki Amulet se zove po nekom biću i ima određen broj praznih trouglova na sebi. Dakle, vi popunjavate prazne trouglove runama i onda opremite Amulet i voila! možete baciti magije. Ali, nije sva ta geometrija tek da se pokaže da



škola nečemu služi. Naime, ako uspete da popunite sve trouglove (a to uopšte nije tako lako kao što zvuči - za početak, ko vam garantuje da ćete imati baš pravu količinu, a tek kombinaciju trouglova i paralelograma za neki amulet?) na amuletu, dobićete moć da prizovete monstruma po kome je Amulet nazvan! Kuuul.
Grafika u igri je prosečna, mada je to ipak PS2, tako da treba ovu tvrdnju shvatiti relativno. Nema nekakvih fleševa od efekata (mada su prizivanja monstruma odrađena dobro, skoro kao u onom serijalu...) a paleta boja je nekako učmala (sve je bre nekako braon i mrko, prosto vam dođe septično). Korektno je sve što mogu da kažem za grafiku. Što se zvuka tiče, igra se ne trudi ni da prismrdi nekoj novotariji - sve to je već viđeno tj. slušano na PSOne: zvukovi u borbi, šuštanje prilikom magija i standardne pozadinske muzikice koje uđu na jedno uvo, prijatne su za slušanje dok igrate, ali ih niko neće sutradan zviždukati u autobusu.
Tsugunai: Atonement je jedna fina igra, s lepom pričom i sa svim standardima koje smo voleli u konzolarnim RPG-ovima. Iako tehnički baš ne izbljuje PS2 ni do pola, ipak je pređen dalek put od 2D sprajtova na crtanim pozadinama. Stoga je probajte - bar dok nekako ne nabavite FFX. Ups, rekao sam...



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
3.5	3.0	4.5	4.5	76%



Uroš Tomić

7 BLADES

1 igrać

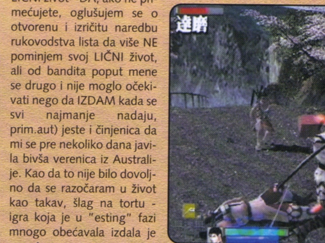
Memorijska kartica PS2 330 KB

Vibracija

Ime: 7 Blades
Izdavač: Konami
Sistem: NTSC
Žanr: Akcija

PlayStation.2

Evo ga! Nisam se tome nadao i ponajmanje sam ovako nešto očekivao, ali - život je takav (k'o sapun dlakav), baš kada se najmanje nadaš, neizostavno se dogode najneverovatnije stvari. Dokaz koji ide u prilog ovoj tvrdnji (a vezan je za moj LIČNI život - DA, ako ne primećujete, oglušujem se o otvorenu i izričitu naredbu rukovodstva lista da više NE pominjem svoj LIČNI život, ali od bandita poput mene se drugo i nije moglo očekivati nego da IZDAM kada se svi najmanje nadaju, prim.aut) jeste i činjenica da mi se pre nekoliko dana javila bivša verenica iz Australije. Kao da to nije bilo dovoljno da se razočaram u život kao takav, šlag na tortu - igra koja je u "esting" fazi mnogo obećavala izdala je poput mene u napomeni u zagradi - banditski, zlikovački i totalno bezrazložno i nenadano. Neverovatno je bilo moje razočaranje, veliki je to bio pad i promena raspoloženja koja se odigrala u samo nekoliko trenutaka koliko mi je trebalo da pokrenem prvu misiju...





Kada sam ugledao logotip velike firme KONAMI koja je DO DANAS mogla da se hvali ogromnim uspesima na raznim poljima, veliko bejaše moje oduševljenje i sreća jer smatrah da sam od ovog broja kompletan u smislu žanrova, da sam još jednom profitirao preotimajući sabraći i kolegama još jednu kvalitetnu igru, kad ono...

Prvo u nizu razočaranja jeste to što krv nije uključena (po default-u) u glavni meni igre. Kako može da se desi ovakav propust, stvarno ne razumem? Ali ni počeli nismo, a ima tu još toga, kao na primer "interesantna" imena kojima nas u poslednje vreme bombarduju: Jigoko Gokurakumaru (say what? prim.aut) kao muški i Oyuri the Gunner kao ženski lik. Doduše, očigledno je da u Konamiju nema ženskih kadrova jer oni tamo očigledno misle da su žene nesposobne i u svakom pogledu inferiorne u odnosu na muškarce, sa čime se i JA slažem (šaaalim se, prim.aut), ali početi igru sa maleckom je prenaporno zbog MAZOHIZMA koji se svuda u vazduhu može nanjušiti. Dok Gokurakumaru može da vitla sečivima svih boja, dužina i širina, da šamara rukama i nogama (i glavom u nekim situacijama), što mu već daje širok dijapazon akcija u borbi protiv svih, ona trčkara, nišani i puca. Premija je što može tu i tamo da se uspentra na platformu ili građevinu, ali... Kakav hendikep na dve noge, pomislićete vi - ili hendikep ili se Tomić opet iživljava, a ja lično smatram da još nisam ni počeo.

Najveća mana igre je to što se na keca može uočiti da je igra "izrašovana" (zbrzana), da su elementi igre nabacani i nanizani, a da tu i tamo poneka animacija (koju su programeri planirali kao objašnjenje) nedostaje. Ono što je trebalo po mogućnostima, svojstvima i kvalitetu obrade da postane natprosečno dobar, orijentalni hack-and-slash (inače moj omiljeni žanr) sa primesama akcione avanture, izmorfovalo se na moje oči u bedni pokušaj krvave akcije, lišen priče, suvislog dešavanja, propratnih objašnjenja i animacija, ali sa veoma kvalitetnim engine-om.

Rašovanje (zbrzanost)

Soba puna aneureksičnih programera, svi tipkaju pognute glave, na ivici egzistencije...

Gonič robova (u daljem tekstu Gr) - Brže, marvo, brže! Šćak (pucanje biča nad glavom najbližeg koji pogrbljen sedi nad tastaturom, bled, ispijen i polumrtav), mora biti gotovo do kraja 2001.

Programer I - Ali nisam jeo od marta tekuće godine...

GR - Šćak! I nećeš do sledećeg, nazad na posao.

Programer II - Ja decu nisam video od juna...

GR - Šćak! Šćak! I nećeš do decembra 2002. Tipkaj!

Programer III - Ja bih malo vode...

GR - NE MOŽE! Šćak! Malo, malo pa biste da pijete vodu svaki TREĆI dan. Jeste li čuli vi za RACIONALIZACIJU? Štednja, bre... ŠĆAK! RADI!



Programer I, zadužen za animacije koje povezuju nivoe, krivi lice u samrtničkom grču, pušta poslednji krik i beživotno pada licem na tastaturu.

GR - Eto ti ga sad. Gde da nađem novog? Ma nisu nam ni potrebne



animacije, sada ćete makar uspeti da dovršite posao na vreme, bando lezilebovića i ladoleža. Šćak, šćak, šćak!!!

Ne vidim ništa loše, ne čujem ništa loše

Da je igra malo bolje realizovana, moglo bi se reći da je bleda kopija Berserker - Guts Rage-a, jednog od najboljih ostvarenja mog omiljenog žanra na SDC-u, ali ovako, rečenica deluje šuplje, pošto ona čak nije ni to postigla - DA BUDE BLEDA KOPIJA VELIKE IGRE. Mnogi će, kao i uvek, reći da preterujem jer sam razočaran mutacijom i kastracijom svog omiljenog žanra - s čim se ja u potpunosti slažem, što ne krijem i ne poričem. Mnogo je primera loše realizacije igre radi poštovanja rokova, a posebno od strane velikih firmi koje pokušavaju da plasiraju na "dobro ime kuće" komercijalne hitove koji, u nekim slučajevima, vređaju inteligenciju i ukus igračke populacije. A kao što sam imao običaj da kažem (i kada je naš mali časopis u pitanju) - bolje prekoračiti rok nekoliko dana radi kvaliteta, nego pustiti u štampu materijal OSAKAĆEN pomenutim rokom.



U želji da opravdam poslednji podnaslov (posebno deo o gledanju), moram da priznam da sam u njemu (podnaslovu) lagao rekavši da ne vidim ništa loše. Vidim kameru koja je (prvi put u pravom smislu tih reči) zlo i naopako. Mislim, keve mi moje, kamera je i ZLA i NAOPAKA. U prvi mah sam pomislio da Gokurakumaru, dok stoji, izvršava harakiri jer je razočaran zlom koje se širi, mojim kletvama i lošim pozicioniranjem kamere koja ga prikazuje. Onda sam shvatio da krv nije uključena, pa sam ušao u podmeni i uključio je, nakon čega sam shvatio da on ne izvršava harakiri već da mu to neko drugi pomaže s leđa, ali to nije bilo mogućno otprve uočiti zbog KATASTROFALNE preglednosti. Malo, malo pa vam neko zađe za leđa, postane NEVIDLJIV, a vas pretvori u prisilnog donatora bubrežne mase i krvne plazme. Nadasve tragično...

Atmosfera je nikakva, što zbog nedostatka priče, neočekivanih i neopravdanih situacija u kojima se nalazite menjajući nivoe (niti ja znam šta ON tu radi, niti ZAŠTO kolje, niti KOGA kolje, niti zašto nema ISTO oružje kao na kraju prethodnog nivoa - što me je najviše zbunilo). Igru neću nikom preporučiti, a onima koji je budu uzeli, skrećem pažnju da istu obrate na osrednjost, loš kvalitet i prosečnu težinu. Pa vi vidite šta i kako...





Miljan Lakić

GT Concept GRAN TURISMO™ 2001 TOKYO



Pogledajte semafor, pogledajte semafor

1 - 2 igrača
Memorijska kartica PS2 262 KB
Link kompatibilno 1 - 4 igrača
Analogna kontrola
Vibracija
Volan

Ime: GT Concept
Izdavač: Sony
Sistem: NTSC
Žanr: Vožnja

PlayStation 2

Još jednom ću iskoristiti priliku da dodatno promovišem Real Driving Simulator serijal i još neki put istaknem kako se zove, kako izgleda, kako zvuči, kako se igra najbolja simulacija vožnje ikada napravljena (i na kojoj konzoli se ekskluzivno može igrati). Igra koja je u svojoj kategoriji prema (istinitim i nefriziranim) glasovima čitalaca imala najubedljiviju pobedu u poređenju sa svim ostalim kategorijama bila je Gran Turismo 3 A-Spec. Želim još jednom da se zahvalim čitaocima koji su znali za koju igru da glasaju i da joj daju adekvatno priznanje.



Back to the Future

Zamislite samo kako bi to bilo da smo mogli davne 1995. godine da izvezemo probnu vožnju Hondinog projekta SSM, punih pet godina pre nego što je zvanično predstavljen javnosti kao S2000 (kao model koji će uveličati slavlje povodom ne mogu sad da se setim čega). Ili da okrenete đir sa predizajniranim fordom GT-40 - autom koji možda nikad neće ugledati svetlo dana u serijskoj proizvodnji - ali koji je u štampi poznat kao Ferrari Killer. Ihh... Znači, potrebne su godine da bi automobil prešao iz faze koncepta u fazu serijske proizvodnje, UKOLIKO se ne pokaže da je projekat neisplativ pa se jednostavno ukine. U toku pomenutog procesa gomila sjajnih detalja koje je dizajner zamislio odbacuje se zarad smanjenja troškova, a da ni ne pričamo o prvobitno zamišljenim performansama. E, pošto većina nas nikad u životu neće imati priliku da isproba ta vozila u stvarnosti, Sony i Polyphony Digital su nam dali šansu da to učinimo pa makar i u virtuelnoj realnosti u Gran Turismo Concept 2001 Tokyo.



Igra je prikazana javnosti baš na 2001 Tokyo Motor Show-u, nepuna tri meseca po izlasku Gran Turismo 3: A-Spec u Americi. Concept bi mogao da se klasifikuje u neku ruku kao nastavak GT3 (za prodavce), mada to nikako nije prema sadržaju igre (za kupce), ali ima suštinski istu svrhu - da vam pruži priliku da "zavrtite" motore na brojnim vrlo-željenim-na-vašem-parkingu egzotičnim makinama, o kojima biste inače mogli samo da čitate na stranicama auto-magazina ili da ih na blic vidite u nekoj TV emisiji. Gran Turismo Concept se najbolje može definisati kao expansion pack za GT3, tj. koristi isti grafički i zvučni "motor", sličan grafički interfejs, iste staze, ali ima 51 novi automobil. Dobar deo čine potpuno novi koncepti automobila koji su imali premijeru na sajmu upravo istog dana kada je najavljena igra. Jedino što ovu igru odvaja od standardnog expansion pack-a jeste to što vam nije potreban GT3 da biste igrali ovo.

Od 1 do 51 - jedan po jedan

Ja ću se unapred izviniti čitaocima koji nisu zainteresovani da pročitaju pun spisak svih automobila koji čine sastavni deo ove igre, ali ne vidim zašto takvi uopšte čitaju ovaj tekst. Dok sam svojevremeno krpio podatke o ovoj igri sa Interneta, ja sam goreo od znatiželje da saznam koji se automobili u njoj pojavljuju jer je cela suština ove igre upravo u tim automobilima. Sam Gran Turismo 3 je detaljno opisan, a rešenje igre je ipak nešto drugo, tako da nastavljamo priču o glavnim pro-







tagonistima igre. Automobili su podeljeni u 5 odvojenih kategorija - concept, new, dream, race, i rally - sa 9 do 15 automobila u svakoj. Concept kategorija sadrži 13 autića: Daihatsu Cope(n), Toyota Pod, Nissan mm, Mazda Atenza, Mitsubishi CZ-3 Tarmac, Toyota RSC, Nissan 350 Z, Honda Dualnote, Nissan Skyline GT-R V-Spec, Honda NSX-R, Mazda RX-8, Suzuki GSX-R/4 i Nissan GT-R koncept model. Svi ovi autići su prikazani na tokijskom sajmu, ali samo će nekoliko njih jednog dana biti dostupno na tržištu. New kategorija sadrži 12 automobila: Honda Fit, Toyota Altezza Gita, Nissan Primera 20V, Toyota Will VS, Toyota Soarer, Nissan Skyline 300GT, Honda Civic Type R, Honda Integra Type R, Honda S2000, Nissan Skyline GT-R M-Spec, Subaru WRX STi Prodrive Style i Mazda RX-7 Type R Bathurst. Za razliku od koncept klase, svi automobili iz ove klase se trenutno proizvode i dostupni su kupcima kod bilo kog dilera (barem u Japanu).



The Dream Class je ono što prži maštu zaljubljenika. Ova grupa koju čine Toyota RSC rally car, Mitsubishi CZ-3 Tarmac rally car, Mazda Atenza LM, Honda Integra Type R LM, Honda NSX-R LM, Honda NSX-R LM Road Version, Nissan GT-R Concept LM i Mazda RX-8 LM sastoji se od "normalnih" ili koncept autića koji su nakićeni tako da izgledaju kao Japan Grand Touring Car (JGTC) trkački modeli. Iako je čak mogućno da će japanski racing timovi jednog dana koristiti ove automobile, kako stvari sada stoje, ova vozila su proizvod mašte momaka iz Polyphony Digital-a.

Na drugoj strani, imamo 15 autića u race kategoriji - Nissan MM-R, Subaru Impreza WRX rally car, Mitsubishi Lancer EVO VII rally car, Arta NSX, Raybrig NSX, Loctite NSX, Pennzoil Nismo GT-R, Calsonic Skyline, Pennzoil Zexel GT-R, dve Castrol Tom-ove Supre, Esso Ultraflo Supra i Au Cerumo Supra. I dok vam možda i oni izgledaju kao da pripadaju malopre navedenoj "klasi iz snova", upravo su oni ti koji se koriste u japanskom šampionatu.

I poslednja grupa od 12 automobila, ljutih reli mašina, rasuta je po ostalim kategorijama, a samo su dve mašine ekskluzivne - Subaru Impreza rally car i Mitsubishi Lancer EVO VI rally car.

Kada pokrenete igru prvi put, potrebno je prvo da otključate sve staze za šta je dovoljno pobediti na svakoj od njih sa zadatim automobilom. Time ćete istovremeno otključati i neke automobile a ujedno i single race mod u kojem ćete (prosečno) dobrom vožnjom nastaviti da otvarate procente igre. Najveći utisak na mene su ostavili Toyota RSC, Honda Integra Type-R i Mazda RX8 (posebno Mazda RX8). Ukupno vreme koje je potrebno da se otključaju svi automobili, a time i ispuni cilj igre, dosta je kratko, recimo da za jedno popodne možete otključati apsolutno sve autiće skrivene u igri, ako znate šta tačno treba da radite.



U igri nema ni jedne kompletno nove staze, ako ne računamo povratak Autumn Ring-a i specijalne staze koje ćete voziti samo sa Toyota Pod-om. Kad smo ga već pomenuli, reč je o jednom od koncept modela koji dizajnom i ne bode oči, ali zato ima "ličnost". Elem, kada se vozi agresivno, mališa dobija "ljutiša" izgled i slično.

Gran Turismo Concept 2001 Tokyo bi mogao da bude početak vrlo zanimljivog trenda, pa bismo kroz određeno vreme mogli da vidimo, recimo, Concept 2002 Detroit ili Concept 2002 Ženeva...







Miloš Marković



DROPSHIP



1 - 2 igrača

Memorijska kartica PS2 720 KB

Vibracije

Pre nekoliko dana ispao sam budala i nisam znao da je ova igra strava. Ali sada mi je Miljan u ruke dade i rekoh sam sebi: "Ne znaš šta propuštaš, gade". A onda kod Tešića na gajbi igru odigrah ja i shvatih da je strava, a ono što se vas tiče saznaćete baš iz ove priče. Jest da nisam neki pesnik, ali ovo pljuvanje po samom sebi je bilo samo umetničke prirode (verujte mi, još uvek imam u sebi samopoštovanja :). Nego, da ja malo vratim film unazad i da vam kažem kako je sve počelo.

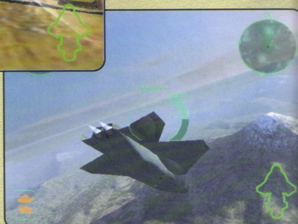
Nekoliko dana posle Nove godine, na Netu su izašle slike iz najnovije igre SCEE-a, po imenu Dropship. A da, ne pomenuh ja da je prvi set shot-ova bio ubitačno loš i da su svi ovu igru proglasili promašajem godine. Međutim, samo dve nedelje nakon toga, stiže upozorenje sa IGN-a i Avault-a da su greškom objavili slike iz neigrivog demoa igre, to jest najobičnijeg *.avi filma u TV rezoluciji. I onda su, u roku od jednog dana, ispravili svoju grešku. Odmah zatim, na tom istom Netu, pojavio se i demo kao i stručni komentari, što ljudi s Neta što ljudi koji su igru pravili. Naravno, svi su bili fini i izvinjavali se. Kako sam video da od ovog 'leba nema, isključio sam se s Neta i otišao u krevet. Sledećeg jutra (oko 14h) sam na Netu pronašao poveći preview igre i s radošću isti pročitao. E sada, da ne bih prepričavao preview, podeliću s vama još nekoliko redova, a onda kreće i BONUS-ov opis igre.

Svi koji su igrali demo govorili su samo pozitivno o igri, a neki su je čak poredili s legendarnim ACE Combatom. Sam demo je dobio vrlo visoku ocenu, čak 9.0, a zbog čega, e pa to ćete saznati malo kasnije. U redakciji ništa novo - zezancija i sprdnja. Miljan zeva, Darko spava, sekretarica na 041 *** ***, a Uroš se drogira nekom igrom koju radosno igra na PS2. Uroš beše jedini koji je registrovao moj ulazak i reče mi nešto u fazonu kako mi neće oprostiti što mu lebac uzimam. Poslednje reči koje je izustio pre nego što je ponovo upao u psihodelični svet PSdvojke bile su: "Idi kod Macana i vidi zašto". Zbunjen odlazim kod Miljana, a isti me pozdravlja kao da me video nije godinu dana (znate ono 2001 - 2002 iako je februar). U ruke mi dade tri diska i reče mi tiho: "Čekaj da Uroš ode, a onda odigraj ovu igru". Prst je uperio ka naslovu: Dropship: United Peace Force. Moje oduševljenje je bilo neizmerno, a da nemam uši, smejao bih se oko glave. Uroš dobi poziv i odskakuta niz stepenice, daleko van sada već mirne i tihe redakcije. Sedoh za kokpit PS2-ke, a joypad beše tako topao. Da sam isti još malo držao u ruci, počele bi da se stvaraju kapljice vode. Enivej, ubacih disk i na moje oduševljenje igra je za samo tri minuta probudila sećanje na preview i potvrdila svoju ocenu. Pa, krenimo redom.



Kada pomenem Dropship, verovatno vas to sve asocira na vojne termine koji se koriste prilikom sukoba između neke dve zemlje (ili dve sile F1 i F2 - šta ti imaš bre iz fizike - prim.ur). Ovo je akciono-arkadna simulacija i to sa dve varijacije, air-to-air i air-ground. Verujte mi, u igri jedino neće nedostajati akcije. Dropship je termin za letelicu specifičnog oblika i performansi, poprilično ubojitu, a vrlo često i neuhvatljivu za neprijateljske radare. Ona će vam biti drugi glavni lik, pošto ste prvi upravo vi, mladi i neiskusni pilot dropship-a koji je toliko zelen da pojma nemate. Pravo iz škole za pilote sedate u isti i imate samo jedan zadatak - pomoći svojoj strani kako u ofanzivnoj tako i u defanzivnoj fazi rata. Prvi zadatak u igri će vam biti da utvrdite bazu na





PS2 PlayStation 2

Ime: Dropship
Izdavač: Sony
Sistem: NTSC
Žanr: PAL



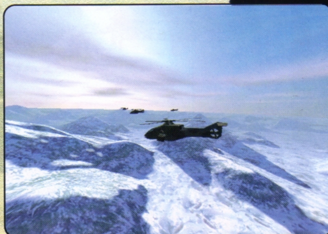


jednom mestu i branite istu dok se ona ne razvije do nekog nivoa. Kada je taj zadatak ispunjen, dobijate ocenu i spemate se za novu misiju. Iz baze, preko sada već zastarelog radija, redovno i uredno ćete dobijati informacije o misiji, a eventualne grafikone kao i ostale podatke dobijaćete na malom, ali dovoljno velikom display-u. Da je uvek lakše govoriti nego uraditi, ovde je sigurno potvrđeno, ali ipak nije sve toliko teško. U pojedinim misijama imate zadatak da iskrcate određen broj marinaca na mesto A, a potom da se uz pomoć stealth tehnologije probijete kroz bazu i napravite ršum, i do mesta B gde ćete pokupiti... Dakle, misije kombinuju nekoliko tipova zadataka. Na raspolaganju su vam dva tipa oružja: primarno i sekundarno. Primarno su uvek rakete i to nekoliko vrsta, zavisno od misije, dok je sekundarno rotacioni top ili pak laser i sl. Neprijatelja će biti na svakom koraku i to i na zemlji i u vazduhu. Ovde do izražaja dolazi arkadni deo igre. Ukoliko pomislite da vam je najveća pretnja protivnička avijacija, delimično ste u pravu. Oni jesu opasni i imaju tehnologiju istu kao i vi, samo što vi imate mozak a oni najobičniju AI skriptu (gomila 0 i 1). Takođe, protivnička pešadija i protivavionska odbrana su vrlo nezgodne po vas jer pešadija



ima posebne radare koji otkrivaju čak i stealth letelice. Oni potom javljaju PVO-u i oni vas onda lako ruše. Dakle, morate biti neverovatno brzi ukoliko želite da prođete neoštećeni ili pak s malim povredama. U pojedinim misijama, kada vaš pretpostavljeni odluči da je preteško probiti se kroz vazduh, na scenu stupa neka poboljšana verzija Hammer-a, s tim što se ovaj ponaša kao bugy i ima 6 potpuno nezavisnih točkova. Ovo vam omogućava da pri velikoj brzini imate neverovatnu kontrolu nad vozilom. To služi da onesposobi protivavionske topove, kao i da preveze izvestan broj "putnika". Kada jednom završite ovaj deo misije, prebacujete se u kokpit letelice i polećete.

Kako sam u prethodnoj rečenici pomenuo kontrole, red bi bio da kažem i nešto o njima. Raspored dugmića je sasvim solidan i lako prilagodljiv. Malo vežbe nije na odmet, ali, bože moj. Problem vam mogu zadati strafe left i strafe right komande koje su malo više osetljive. Inače, kontrola same letelice je odlična. U svakom trenutku ćete moći da izvodite brojne manevre, a da pri tome ne izgubite kontrolu nad letelicom usled velike brzine. Kontrola vozila na zemlji podseća na kontrolu nekog vozila iz NFS serijala, što nikako ne treba smatrati lošim. Fizika je maksimalno ispoštovana. Tako će vas često ometati strujanje vetra kao i žice dalekovoda, možda neka ptica ili pak oluja. Čeprkajući po CD-u, na PC-u možete pronaći mali *.inf fajl koji govori o performansama igre (gledati sa DVD-a). A evo šta dotični kaže. Bojno polje, kada bi se prenelo u stvaran svet, iznosilo bi 40x40x40 kilometara, što je stvarno mnogo i nikada ranije nije viđeno. E sada, po y osi imate dve sfere od po 20 km. Jedna predstavlja površinu zemlje, a druga samu atmosferu i svemir. Interesantno je da nikako nećete moći da dođete do "kraja mape" ma koliko se trudili. Ukoliko pokušate da odete u svemir kada vam vreme nije - pa recimo samo da se s fizikom ne treba igrati. U igri ima oko 250 000 high poligon modela drveća i ne znam ni ja sam koliko high poligon objekata. Takođe, da bi se malo dobilo na brzini, svaki objekat se može uništiti pri čemu model postaje low poligon i nestaje posle izvesnog vremena (izgori i sruši se). Teren se lako deformiše kada ga raketa pogodi, a takođe se može primetiti da je jako lepo urađen. Teksture. Pa recimo da ste vlasnik PC-a sa 128 MB rama, ne biste mogli da uživate u lepoti istih. Sa 256 možda, a sa 512 sigurno (a ja sam sa 384 tačno između:)) Ovo sve govori o jačini same konzole i o tome kako treba da izgledaju sve igre na PS2. Efekata vatre, lens flerova i bump muping-a ima na sve strane, a kako to izgleda, pogledajte na slikama priloženim uz ovaj opis. Igra je za vrlo kratko vreme u Evropi naterala ljude iz Amerike da na neki način ubede Sony Computer Entertainment da napravi i NTSC verziju igre jer je planirano da se igra prodaje samo u Evropi, to jest postoji i postojaće samo PAL verzija. Meni je stvarno žao Amera, ali imaju oni svoje F117 pa neka se s njima igraju negde u Afganistanu (sada bih krenuo da psujem, ali ovo je kulturan časopis pa ću i ja biti kulturan).



Kada bih skupio dovoljno para da pazarim PS2, uz ICO, Silent Hil 2, Crash 4 i sijaset drugih igara, Dropship bi sigurno bila jedna igra u kesi. Meni ostaje samo da se nadam da ću za rođendan dobiti dovoljno da kupim ovako nešto. Vama preporučujem da, ukoliko imate PS2 (smesta ga prodate meni za 200Dm :)), kupite ovu igru i ispričate mi šta se dešava kada završite igru. Ukoliko nemate PS2 - štedite, a može i na rate u Beosoftu.







Uroš Tomić

ZEONIC FRONT

MOBILE SUIT GUNDAM



1 igrač

Memorijska kartica PS2 575 KB

Analogna kontrola

Ime: Mobile Suit Gundam: Zeonic Front
Izdavač: Bandai
Sistem: NTSC
Žanr: Akcija / Strategija

PlayStation 2

Eh, taj Gundam... Šta, niste upoznati s ovom rečju? Šta mislite da je "Gundam"? "Pištolj ti dam"? Ne, ne, ne, dečko... Mislite da je problem u tome što ste propustili neki čas engleskog u školi? Ili možda čas japanskog? Ovo drugo bi bilo bliže istini pošto reč Gundam sama po sebi ne znači ništa (bar koliko JA znam, a ako neko zna više, neka se javi), već je u pitanju naziv jednog veoma popularnog crtaća (i serije igračaka, a oboje nam stižu iz japanske kompanije Bandai). Crtać je iz Japana, dakle manga, manga, mangičica. I to veoma kvalitetna, mogao bih dodati... Toliko da je Gundam već godinama jedan od najgledanijih crtaća na američkom Cartoon Network-u, recimo. A tematika? Veliki borbeni roboti koji se u ovom slučaju nazivaju Mobile Suits (pokretna odela?).

Prostor nam je malko ograničen da bismo ovde ulazili u tematiku ovog višesezonskog serijala, ali za ovu igru će vam biti dovoljno da znate neke osnove: postoje dobri i loši momci koji se stalno tabaju i to oko teritorije i prirodnih resurasa majčice Zemlje. Dobri momci u ovom slučaju nisu bitni pošto ste vi u ovoj igri u ulozi loših momaka tj. Zeon snaga. Osvežavajuće.

No, sama igra nije preterano osvežavajuća. Bandai je još uvek veoma friška firma na polju igara za kućne konzole: pored Tamagotchi-ja (Kobajagija) i Digimon igara, Bandai je sve svoje dosadašnje napore uglavnom usmeravao na igre za prenosive konzole, a ponajviše za svoju prenosivu konzolu WonderSwan. Ovo im je tek neka treća igra za kućne varijante, a prve dve su takođe bile na temu Gundam-a. Dakle, relativno neiskustvo bi moglo da opravda nedostatke Gundam: Zeonic Front-a.





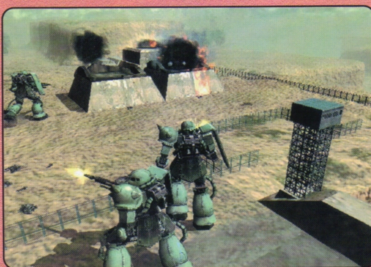
Problem s ovom igrom je onaj stari fudbalski: mnogo hteo, mnogo započeo. Gundam: Zeonic Front vas stavlja u ulogu vođe malog odreda "pokretnih odela", na početku (i tokom) kampanje osvajanja Severne Amerike. Kroz raznorazne misije vaš tim će brojčano jačati - dobijaćete nove odrede i nove vođe odreda, ali nažalost ne i preterano mnogo novih robota: u igri ćete imati samo četiri modela na raspolaganju. Raznovrsnost se ogleda u tome što ćete dobijati gomilu različitog naoružanja kojim možete opremiti ove četiri osnovne šasije.



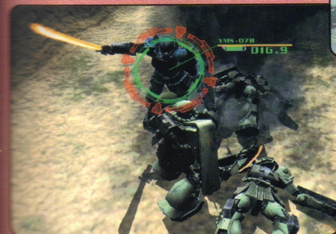
Trening i prave misije otvarate paralelno kako napredujete kroz igru. Izvođenje samih misija se na prvi pogled čini veoma jednostavno - odaberete pilota koji će biti vođa Plavog odreda i to je onaj čiju ćete ulogu vi preuzeti tokom misije. Samo izvođenje je potpuno arkadno - pičite u svom robotu (gledate ga iz trećeg lica s leđa) i upucavate ili razbijate stvari (ako im priđete dovoljno blizu da ne morate da pucate). I ništa pametnije od toga - tu je automatsko nišanjenje da razmišlja umesto vas. No, stvari ipak nisu toliko jednostavne



pošto su tvorci pokušali da od ove igre naprave taktičku simulaciju koja će ujedno biti i akcija, a sve to u realnom vremenu. Ako će vam biti jasnije, kažu da bi sve to zajedno najviše trebalo da liči na Rainbow Six. Kažu...



Stvari se, kao što rekoh, komplikuju i to primetno kada na scenu stupi taktički element igre. Naime, u 99% misija vi ćete imati više od jednog odreda (tačnije, tri odreda), što znači da ćete morati da brinete o još nekoliko robota pored dva tantuza koji vas stalno prate (prate nije baš prava reč... više ZAOSTAJU, kako mentalno tako i fizički). E sad, pošto ste vi UVEK u ulozi Blue Leader-a, to znači da ostalim odredima upravljate "na daljinu". Već posle dve misije od vas će se zahtevati da savladate prilično nejasan i neintuitivan sistem "organizacije toka misije": na mapi na kojoj će se misija odvijati potrebno je da iscrtate maršrutu za svaki odred (uključujući i svoj), tako da njome pokrijete sve "objective". No, pored toga, na maršrutama bi trebalo postaviti i kritične tačke na kojima će odred izvršiti neki zadatak. No, ostali odredi nemaju vaše oko sokolovo i sigurnu ruku koja će odvažna sama odstreliti sve što se vašem odredu na_e na putu. Neee - oni zavise od vaših naredbi. Problem je što ćete tokom cele misije morati da pratite progres ostalih tupana i da im signalizirate koju akciju želite da izvrše kada dođu na kritičnu tačku i to pomoću sistema "borbenih kodova": njih birate iz menija, ima ih četiri i svaki znači nešto (napreduj ka cilju i sl).

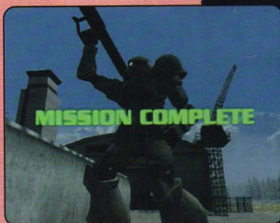


Ovo možda ne zvuči tako loše kada se pročita, ali u samoj igri dolazi do problema, pogotovo kada ste okruženi hordama neprijatelja (koji uopšte nisu naivni, osim ako im ne zađete iza leđa, što opet nije uvek lako), pokretnih i nepokretnih, koji po vama nemilice pucaju, a vi morate da ih izbegnete, napucate, izvršite cilj misije i da pri tom koordinišete još dva odreda koji divljaju naokolo. Brrr. Igrivost je bitno umanjena u želji da bude proširena.

Što se grafike tiče, ona je solidna kada su modeli robota i svetlosno-eksplozivni efekti u pitanju, ali je okolina prilično ofrlje urađena. Nema neke raznolikosti - drveće, zgrade, vojna infrastruktura, sve se to utopi u bezličnu masu posle nekog vremena... Zvuk je OK, stvarno nemam šta da kažem po tom pitanju - efekti su kao da se bore metalne grdosije od 20 tona. Ima i ponešto glasovne glume, ali je retka, kao da su se glumci stideli da se pojave u ovoj igri.



Dodatni problem su meniji i uvodi u misije. Urađeni su prilično neinspirativno i monotono, a bez originalnog uputstva moraćete dobro da se pomučite i napregnete maštu da biste pohvatali šta je šta u menijima za opremanje robota, odabir tima i, sačuvaj me bože, planiranje toka misije. Prosto da vas prođe želja za bilo čim. Bratiću - ili mi daj da makljam robote i pucam do besvesti (Mechwarrior) ili mi daj poteze, opcije, RPG statistike (Front Mission). Nemoj da ih mešaš, ljubi te batica Uroš, kad već ne umeš to da uradiš dobro.





zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	3.0	2.0	3.0

46%



Igor Simić

X winter Games snowboarding 2002



1 - 2 igrača

Memorijska kartica PS2

Analogna kontrola

Ime: Espn winter X-Games
Izdavač: Conami
Sistem: NTSC
Žanr: Zimski sportovi

PS2 PlayStation.2



Eh, kada samo malo bolje razmislim... i naravno ne smislim ništa (damage prouzrokovan konstantnim igranjem, zurenjem u ekran i pamćenjem podataka nebitnih i potpuno nejasnih onom delu populacije koji ne "pika" danonoćno) i... Podsetih sebe na vuka iz priče Tri praseta: "Otvorite ili ću vam, ovaj, oduuuuvati kuću!!!". Nešto mi ne ide ovo sa razmišljanjem (slažete se, je li?), ali, bilo kako bilo, hteo sam da kažem da sam se prisetio starih dobrih Coolboarders-a i pomislio na to da kao da je bilo juče kada sam opisivao tada novi Coolboarders 2000. Bilo je sjajno, neka vrsta svečane premijere - piće, grickalice, Sony i društvance i "NOVA" igra... Sve sjajno i, da vas ne bih preopteretio podacima iz prošlosti, zamislite, nešto slično dogodilo mi se i sada. Kolege Tešić i Tomić, naoštreni do maksimuma da zajedničkim snagama isprobamo nove igre (Tomić daleko najveseliji jer očekuje nekoliko odličnih naslova), dakle puno dobre volje, atmosfera blizu maksimuma... i naravno da smo uživali u svemu što se dogodilo.



Kreće ESPN Winter X-Games, među nama blago komešanje i već je krenulo nagađanje oko toga kakva je igra - Tomić je očekivao nešto ludo i brzo što uključuje adrenalin, Tešić još jednu od igara posvećenih olimpijskim igrama (ne dozvolite da vaš olimpijski duh "iskulira" zimske olimpijske igre u Salt Lake City-u ove godine), a ja sam se potajno nadao da je konačno proizvedena igra u kojoj ćete biti u ulozi Bobsleigh tima - dvojca ili četverca, nebitno, i... Svi smo bili u pravu osim MENE. Nažalost ništa od boba, sačekaćemo neka bolja vremena.

Igra kreće sjajnim introom, ali još pre intro sekvenci, pojavio se natpis koji nam je ulio nadu u to da je ESPN



Winter X-Games dobra ili čak odlična igra, a taj natpis je prost i razumljiv igračima sportskih simulacija širom sveta - KONAMI. Bura oduševljenja zbog toga što su igru napravili japanski čarobnjaci još se nije stišala, a onda nas je intro razbio na sitne komade: muzika Offspring-a, sve zvezde iz sveta snowboarding-a i odličan Extreme spot koji vašem umu pruža uživanje u adrenalinu koji "pršti" u svemu što ćete videti. Pogledajte intro i prihvatite činjenicu da smo svi mi, igrači, jako bezopasna stvorenja koja uživaju u sitnim zadovoljstvima, jer će vas vratolomije koje ćete videti (a sve su perfektno izvedene) naterati da razmislite o tome koliko LUDI morate biti da biste se bavili snowboarding-om. Ah, da, umalo da zaboravim, obratite pažnju na Tinu koja se pojavljuje u introu. Eto, ni mi Srbi nismo "operisani" od zimskih sportova, samo nemamo uslove za vežbanje (Siguran sam da bismo bili svetska skijaška sila samo da imamo malo više zimskih centara... Ha, ha, ha...).

Igra može imati više dimenzija, ali poenta cele igre jeste igrati u X-Boarding modu. X-Boarding je mod u kome na samom početku stvarate svoj lik kroz solidan Customize meni i, kada se potrudite da napravite lik koji liči na vas, sledi čitava njegova karijera! Počinjete s bednim statistikama i nešto malo novca (nije to ni toliko malo kada se pametno troši) kao potpuni anonimus koji će u trening sezoni naučiti kako da vozi različite stilove (Slope, Pipe, Big Air, Time Attack...) i malo se privići na





staze. Vožnjom na treninzima povećavate svoje statistike i smanjujete zdravlje jer vam se damage bar nalazi u vrhu ekrana i mislim da ćete se veoma brzo "razbiti" prvi put, a zati i drugi i treći... Nemojte samo da se zanesete jer jedno lečenje traje 1 ili 2 dana i košta 150 poena. Poene trošite u pametnije svrhe kao što su Equipment ili Gym, a posle dve nedelje priprema sledi i početak takmičarskog dela sezone. Pobedama na takmičenjima (prijateljski savet - vežbajte Time Attack i takmičite se u ovim disciplinama prvih desetak dana) osvajate poene i naklonost mladih ženskih srca... i, u trenutku kada vas primete na vašem putu slave, dobijate ponudu za snimanje (Filming). Doduše, ako budete vozili kao ja, verovatno će vas posle 2-3 meseca pozvati da snimite reklamu za veš mašine ili neki drugi kućni aparat. Elem, sve što uradite na zvaničnim takmičenjima neko vidi i nemojte se čuditi kada vas pozovu na Special Contest, a tamo znaju sve o vašim prethodnim nastupima. Sve vreme se vaši nastupi, bili oni dobri ili loši, boduju i popravljaju vaše statistike. Sjajan vid igranja snowboard-erske igre - kao RPG! Kada pomislite da ste dovoljno dobri, možete pobedom na Special takmičenjima proći ispit zrelosti i dobiti licencu za takmičenje u višem rangu - više para, više zezanja, bolja vožnja i veća mogućnost da se sponzori "otvore" za opremu, a snimatelji za Filming ...





Sjajna ideja, ali pazite da ne potrošite sav novac na bolničke račune. Čuvajte se povreda i vozite krajnje ekstremno, a ako baš i ne budete imali novca za lečenje? Paaa, pomoći će vam doktori. Hipokrat ih je obavezao na to!

Odlični komentari announcer-a i odlične muzičke pozadine nateraće vas da ESPN Winter X-Games 2002 igrate mnogo duže nego bilo koji X-Games jer svaki put možete imati novu dimenziju u igranju ove dobre igre.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.5	4.0	4.5	4.5	82%



Uroš Tomić

GIANTS
CITIZEN KABUTO



1 igrač

vibracija

memorijska kartica
323 KB

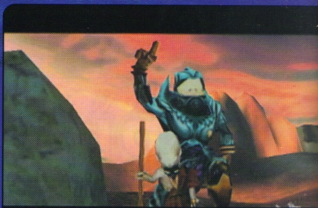
PlayStation 2

Ime: Giants - Citizen Kabuto
Izdavač: Lucas Art
Sistem: NTSC
Žanr: Akcija

Najveći problem koji je do danas registrovan, a vezan je za industriju zabave jeste kako efikasno "isportovati" igru sa jednog na drugi sistem, ako uzmemo (kao otežavajuću okolnost) primer dva drastično različita sistema? E, upravo je to ovde slučaj - igra koja je dugo bila očekivana na PS2 sistemu, a potiče sa PC sistema.
Nebrojeno je mnogo slučajeva kada se ljubitelji jednog sistema okome na druge i obrnuto. Tako u zemlji imamo PC-jaše i konzolaše koji u nebo dižu svoj sistem, a na tuđ pljuju. Tolerancija, batice, tolerancija (da se SLOŽIMO da smo različiti i da se SLAŽEMO kad se razlikujemo, što bi rekao Voja, izvinjavam se na eventualnoj grešci (ako je i bilo)(... Ja se, recimo, zalažem za to da se sve hit igre koje su bile nedostupne na "protivničkom" sistemu preportuju, transkribuju ili konvertuju, kako bi populacija koja nije bila u mogućnosti da uživa u njima, sada bila, kako bi SVI LJUDI SVETA, BEZ OBZIRA NA BOJU, POL, SISTEM I KOLIČINU PREĐENIH IGARA, MOGLI DA OBOGATE SVOJE ISKUSTVO I JEDNOG DANA POSTANU IGRAČKI MAGISTRATORI, KONFORMISTI NA ETNOMAPI IGRAČKIH SISTEMA, MAHERI BEZ PREDRASUDA I OGRANIČENJA, OKOLIŠANJA I NEZNANJA... Perfektno!
Elem, problem kod portovanja je uglavnom problem periferijala. Najveći problem je kako remapovati kontrole. Grafika ili sistem upravljanja u pojedinim igrama ne podležu jednostavnim promenama, tako da se na pojedine konverzije mora čekati u nedogled. To je bio slučaj i sa Kabutom, jednom od najzabavnijih igara koju sam igrao u poslednjih nekoliko me seci. Kako ne bih zamarao tehnikalijama koje su rezultiral padom grafike (u odnosu na PC verziju), već kako bih var nagovestio o čemu se u igri radi, prelazim na sistem - re non verba (šatro).



Našavši se na planeti koja se zove D Ostrvo (The Island), koju čini nekoliko tropskih ostrva, počinjete igru vodeći Baz la (ili ga tražeći po ostrvima), "staro momče" rase Mekari (Meccaryns, od milja nazvani Mecc`s), dobroćudnih "kukni pivopija koje vole vrstan alkohol, žene i makljažu (izem ti za plet, i kada se trudim da izbegnem laparanje o tri pomenut kategorije, igra mi ne dozvoljava, tugaljiva prim.aut). Prv valja sastaviti tim od petorice prisutnih, pa opraviti svemirsk vozilo, pa nastaviti na prazničnu putovanje, odmor i razono du. Baš kada vam to bude pošlo za rukom, vodeću ulog preuzima cica-mica Delfi, rase Sea Reaper, koja pokušava d se suprotstavi svojoj kraljici - majci Sappho, sa čijim se po stupcima nimalo ne slaže. Taman kada budete mislili da j igri kraj, kompletirajući ni-ja-više-ne-znam-koju-po-redu-mi



siju, BAš tada ćete početi da kontrolišete kreaturu iz naslova ostvarenja - Kabuto-a, što predstavlja poslednji (ali i najbolj segment) čitave igre. U stvari, nije da je kreatura (iako ima elemenata), već je više kao DIV jer ima tričavih tridesetak metara (i sposobnost da menja ve ličinu po sopstvenom nahođenju).
Znači - bogatstvo likova, kako god d okreneš. Pored rasa Mekova, Ripera Kabuta, tu su i Smartiji - simpatični blebetavi šupljoglavci koje ćete u 2/3 misija morati da spasavate od lomljenja, žrtvovanja, jedenja, kasapljenja genocidisanja, a dokle su otišli sa sopstvenom nesposobnošću kada na pojedinim misijama morate i da ih HRANITE. Mnogo su bre nesposobn i nefunkcionalni, ali su bre slatki k'o lutke (iako su ružni ko sama smrt) imaju duha i neograničenu količinu njima svojstvenog humora. Samo nešto blebeću i prave opštu pomet nju, a što se tiče CS animacija... Humor visokog kvaliteta i zvučna "i-

zvjedba" neslućenog šmekerizma. Svaka animacija koja deli dva nivoa je kao crtać (što izvedena, što smešna), s nizom objašnjenja, a posle toga sledi i Mission Objective ekran, na kome vam sve što su istrtljali "šiljo-kormorani" objašnjava slikovitije, jednostavnije i preciznije. A onda - raznovrsnost misija koje će vas terati da prangijate na sve strane, zujite i lebdite džet-pekom, kako biste sprečili Smartije da upadnu u vodu i postanu hrana piranama (jednu stoku uhvatih pri padu, u poslednjoj sekundi, keve mi moje - evo, pitajte Tešića ili Simića, ako mi ne verujete, prim.aut), pa onda šunjaža preko ostrva u potrazi za roditeljima malog Smartija kojeg prvo upoznajete. Onda sledi upoznavanje s njegovim tajom koji je strašno gladan jer nije dva dana jeo, pa pribavljanje hrane nesposobnom, lenjom govedu, a zatim i pokušaj oslobađanja njegove žene (za koju je shvatio da je u ropstvu već DVA dana TEK u momentu kada ste vi doneli has koji on sam ne ume da pripremi, tj. skuva). "Nije da bih vas ja smarao da mi oslobodite ženu, ali nema ko da mi kuva, pere, pegla i ROBUJE, a evo, daću vam hologramski plast sena (???) samo mi pomozite, o moćni ljudi iz svemira...". I ko je tu na kraju vrana, on, žena ili JA?



Mnoštvo žanrova se preplića baš ovde, u igri. Tako, pored pretrage i akcije, ima i nekih RTS elemenata, ali kada bih vam i to predočio, kakav bih ja to bio čovek i koliko bi od fenomenalne priče vama ostalo za otkrivanje, kao npr. šta se sve desilo sa Mekovima, ko je u stvari Kabuto i što se Delfi zakačila s kevom... A vredi otkriti, pošto je igrica na momente URNEBESNA, a na trenutke fenomenalna. Doduše, vidljivi su i uočljivi slučajevi "zaglupljivanja" neprijatelja čiji AI nije baš besprekoran. Ali, zanemarite ovo i za nijansu (ili dve) lošiju grafiku, te dodajte fenomenalnu priču, funkcionalne komande, snimanje pozicije gde god zaželite (za razliku od PC verzije) i pred sobom imate jedno malo remek-delo interaktivno-virtualne umetnosti.

Šarolikost rasa se krije kako u njihovim karakterima i u govornim ulogama (koje su me ostavile bez teksta) tako i u naoružanju koje koristite. Meksi koriste osam različitih tipova oružja i džet-pek koji mogu da nadograđuju kako bi mu ojačali snagu i produžili vreme letenja. Kada tome dodate i devet različitih predmeta koje oni koriste (multinamenski), dobijate jedno malo bogatstvo opcija, a posle, prelaskom na drugu rasu, možete da koristite čak jedan mač, šest različitih lukova i 14 (slovima - ČETRNAEST) magija. Kada je Kabuto u pitanju, na raspolaganju vam je jedanaest različitih zahvata za betoniranje protivnika i sedanje na njega (kečer je - mali je) plus ČELJADE koje možete da izlegnete iz jajeta, a koje vam služi kako za napad tako i za odbranu. Lele, šega, raznovrsnost i mogućnost, a sve na jednom mestu (u igri, dakako).

Grafiku ne bih nagrđivao (nema potrebe, sama je sebe nagrdila), jer i pored toga što izgleda malo slabije od pomenute verzije, ipak pleni svojom šarenolikošću i kvalitetnošću. Doduše, možda malo zastarelo deluje za jednu ovakvu igru, ali šta da se radi, e? Ni ja ne izgledam najbolje sa svoje 22 pa me niko ne pita za zdravlje. Muziku doduše nisam ni primetio, ali to je isključivo zbog akcije i komentara kojima sam bio impresioniran, tako da je to više kvalitet nego nedostatak.

S druge strane, atmosfera i igrivost su na zavidnom nivou, što zbog nesvakidašnje priče, zapleta i likova, što zbog note komičnosti koja je u igri sveprisutna, što zbog krajnje jednostavnih, adoptivnih i funkcionalnih komandi (gde zaboravih da pomenem RENDEROVANJE, kukala mi majka, prim.aut).

Ovo je jedna od onih igara koje morate makar detaljno izguštati, ako već niste u situaciji da je sebi priuštite permanentno, ali preskočiti je, to ne da bi bilo neozbiljno, već GRE`OTA. Ja sam vas lepo upozorio, a vi sami prosudite šta i kako u odnosu na sopstvene afinitete.



Poslednji deo teksta bih iskoristio da izljubim (delimično) moje čeljade na koje negativno utičem, evo - već dve pune godine. Znam ja da sam ti obećao još onomad da ću najlepše pisati za tebe, kao što moja prva "novinarska" ljubav i zaslužuje, ali i sam vidiš da su "mračna vremena" nastupila po sve nas. Ma ne brini, na kraju će sve biti u redu, JA ti obećavam. Srećo moja, srećan ti DRUGI rođendan, ljubi te "tatica" (batica)...



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
5.0	4.0	4.5	5.0	89%

Pobednik DOBITNICI

Glavne nagrade

LXIV kolo:

Tastatura
Stanić Žarko, Nikola;
Žarka Zrenjanina 72, Pavliš



Game Boy Advance
Nikolić Miloš, Dragoslav;
Kumanovska 3, Aleksinac



LXV kolo:

Game Boy Advance
Jovanović Marija, Milutin;
Antonija Kosjera 14, Kosjerić



Tastatura
Stanković Nemanja, Srđan;
Živana Jovanoviça 22, Begaljica



LXVI kolo:

Tastatura
Kaljužni Aleksandar, Vladimir;
Ljube Stepića 11, Požarevac



Game Boy Advance
Nikolić Predrag,
Miodrag; Šovdin



LXVII kolo:

Game Boy Advance
Ristić Đorđe, Milorad;
Šumadijska 57, Smederevo



Tastatura
Ilić Slobodan, Duško
Prvomajska 42, Knjaževac



LXVIII kolo:



Game Boy Advance
Tomić Stefan, Božidar;
Ulofa Palmea 26, Beograd

Tastatura
Jakovljević Ladislav;
Šime Ivića 13, Subotica



Pobednik

041·20·20·20



Migajlo Tešić

Wipeout fusion

1 - 4 igrača

Memorijska kartica 133 KB

Analogna kontrola

Vibracija

Ime: Wipeout fusion
Izdavač: Sony
Sistem: PAL
Žanr: Trka

PlayStation 2



Da li je potrebno još pričati o legendarnom Wipeout serijalu, serijalu igara koji nas začuđuje, oduševljava, skraćuje nam život i izaziva aritmije, jednom rečju postoji s nama od kada postoje i Sony-jeve konzole? Kada se prvi Wipeout pojavio, nije postojalo ništa slično. I još godinama kasnije, nije bilo intenzivnijih i luđih trkačkih igara od Wipeout serijala (svaka čast NeedForSpeed-u i GranTurismo-u, ali to su simulacije... ovo je bre čista arkada - brzina, ludilo, seks...). Ipak, postojala je opasnost da ovaj serijal izgubi primat, uglavnom zbog činjenice da novi nastavak - onaj koji će preneti celu priču na sledeću generaciju konzola, onaj koji će najzad zasijati novom snagom PlayStation-a 2 - da on nikad ne bude gotov.



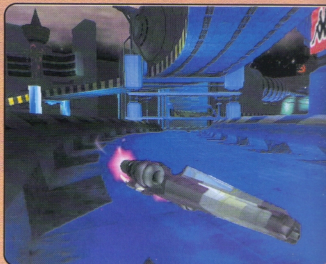
Ipak, GOTOV JE! Posle nekoliko godina rada, boys from Liverpool have done it! I bogami, izgleda da se isplatilo čekanje. Wipeout Fusion je baš ono što bi trebalo da bude - stari Wipeout u novom ruhu: veći, bolji, brži, lepši... čak iako su ga pravili drugi ljudi.

Da, iza ove igre stoje novi ljudi pod imenom Studio Liverpool. I odmah da smo raščistili eventualne nedoumice i raspršili brige - LiverPULJANI su odradili dobar posao. Sav šmek koji je učinio Wipeout toliko popularnim je tu. U količinama dovoljnim da pretekne.

"Zaplet" je valjda jasan: pilotiraćete najmodernijim trkačko-borbenim vozilima budućnosti (modernim čak i za tu budućnost) u cilju da svima pokažete ko je TATA. Svi bi u ovom slučaju bili: kompjuter t PS2 i/ili još tri vaša drugara. Malo li je? Što se tiče mesta događanja, u igri postoji sedam celina tj. staza, s tim što su to stvari lokacije na kojima se nalaz po tri staze. Naravno, samo su vam tri lokacije otvorene na početku, svaka sa po jednom stazom. Kako napredujete kroz igru i ostvarujete sve bolje rezultate u svim mogućim režimima (tj. modovima - o njima nešto kasnije), igra će vam otkrivati gomilu raznih čuda, veselja i novotarija: nova oružja, likove, vozila i, naravno, staze. A o stazama ćete nešto morati da saznate i sami: na svakoj postoje sakrivene prečice i dodatne deonice koje se mogu razotkriti upucavanjem okoliša. Ali... ko će se još time baktati, kada hoće da MI PO LUDI GLAVA već samo od trkanja po ovim "normalnim" stazama, bez prečica i tajnih delova! Ko još ima refle kse i živce da upucava oko linu ne bi li našao prečicu? ALOOO, ljudi? Pa vi stvarno hoćete da obolimo od epilep sije?

Wipeout Fusion nudi nekoli ko standardnih režima i jo nekoliko novih fora: tu je sta ra dobra arkada tj. vožnja po samo jednoj stazi bez nekog višeg cilja; zatim se možete oprobati u challenge modu, u kome vam jedna od tri velike korporacije za proizvodnju le telica/naoružanja nudi da is probate njena najnovija do stignuća, ali samo ako ispuni te kriterijume tj. uspešno od radite "izazov" koji je pred vama - postoji nekoliko vrsta, kao što su race challenge i time challenge, sa uključenim oružjima i bez njih. Pored ovih opcija, tu je i liga (koja bi bila najsličnija nekoj kampanji). Vozićete se kroz razne staze u ci lju slave i zarade. Na kraju vas čekaju Time Trial tj. trka s vre menom i Zone režim... koji bi mogao da ostane iznenađenje







Potrudite se i otključajte ga sami da biste saznali šta on krije! Dobro, priznajem, nisam uspeo da ga otključam... Ipak mi jadni tekstopisci dobijemo uvek manje od nedelju dana da odigramo i opišemo sve igre, nađemo vesti, napišemo nešto za stalne rubrike, zadovoljimo urednika (na razne načine: s kožnim maskama i bez njih) i pokušamo da vodimo normalan život.

Ali, kome treba normalan život kada je tu Wipeout Fusion? Da li sam pomenuo da je moguće birati pilota koga ćete igrati, što daje dodatnu motivaciju u vidu identifikacije s nekom ličnošću koja sedi u tom futurističkom sokoćalu što juri preko 1500 km na sat? Na početku imate izbor od samo dvojice nebojša, ali igra obećava još likova... Ono što je oduvek bilo divno kod Wipeout-a jeste onaj princip kontrola: levo-desno, gas, pucanje, vazdušne kočnice i šta da ti pričam. Što bi rekli stručnjaci: lak za shvatiti, težak za savladati. Možda se u tome i krije tajna igrivosti, pogotovo kada je Wipeout Fusion u pitanju. A sada da pređemo na "tehnikalije"...

Grafika je... onakva kakvom je zamišljate. To je to: Wipeout na PS2 i reči više nema. Staze su osmišljene detaljno i megalomanski, a iscrtane perfektno. Realnost je očigledno i najzad potpuno bačena niz rijeku - nemojte me razumeti pogrešno. Sve to izgleda super, ono što je zamišljeno da liči na kamen liči na kamen, nebo je divno, teksture detaljne... Ali, sve je dizajnirano više kao neki crtać nego kao reminiscencija na stvarnost. I tako treba da bude.

Zvuk i muzika? Pa, i to je ostalo na standardnom visokom nivou. Što se zvuka tiče, sve zvuči, nije da ne zvuči - brodovi eksp-ludiraju, mašine urlaju, oružja štekću, a kompjuter-ženskinja vas sve vreme izveštava o stanju stvari... Sve to prati techno, tečno, sve do zore... I to kakav techno! Ecid/trens/ludaja! Lično nisam poznavalac ove vrste ušne razbibrige, ali umem da prepoznam dobar tečno kada ga čujem. A znam i ko je Luke Slater (tvorac najbolje od svih 16 stvari koje ćete slušati tokom igre). Stvar koju ćete slušati tokom trke možete menjati prostim pritiskom na Start, a možete i da napravite playlist-u pre nego što uđete u trku. Kao i Rez, ovo vam je igra koja bi trebalo da se pušta na žurkama preko video bima i ne treba vam druga muzika pored one iz igre.

Osim što je igra možda malko teška za početnike (auuuu, ala je brzooooooooo - ja sam ili ginuo na pola ili bivao prvi - svaki 5. put otprilike), Wipeout Fusion vam prosto ne da da pustite džojped - dok se trkate morate se koncentrisati samo na ono što vam se događa pred očima, a kada završite, hteli biste još! I to vam kaže čovek koji ne igra često trkačke igre. Ali, Wipeout Fusion je toliko više od proste trkačke igre. Šta reći za kraj, osim poručiti momcima iz Liverpool-a: YOU WILL NEVER WALK ALONE!!!











Miljan Lakić

Tokyo Xtreme Racer Zero



1 - 2 igrača

Analogna kontrola

Vibracija

Memorijska kartica 523 KB

Volan

Ime: Tokyo Xtreme Racer Zero
Izdavač: Crave
Sistem: PAL
Žanr: Vožnja

PlayStation 2

Igra je port ili prostije rečeno prerada Dreamcast verzije, ali u ovoj varijanti imamo nove "feature" kao što je kompatibilnost sa USB racing kontrolerima (volanima, volanima...), više opcija za sređivanje "frizure" automobilima i tako sve počinje od car shopa, gde su mašine podeljene prema kubikaži (a vi to čitajte - prema ceni). Tri kategorije A, B, C, a u svakoj autići drastično variraju po ceni. Početna suma je 15 tisuća, tako da od 16 mašina koje se nude na startu u A kategoriji - vi možete kupiti jednu. Kad već birate auto obratite pažnju na kratak komentar koji se skroluje ispod, jer je vrlo "stručan i koristan". Licenci nema, jer nisu kupljene, a nisu kupljene jer nije bilo para, i zato se automobili zovu Type RTZQ 8 i sl. Ali ako nije bilo para ne znači da nije bilo ideja - bar su one besplatne. Igra sadrži nekoliko (ču nekoliko, nije nego ohoho) ideja koje do sad nisu sprovedene u igrama, a za njihovu realizaciju nisu potrebna sredstva već samo volja i malo više vremena nego inače. Samo jedan od tih detalja, je recimo, mogućnost izbora natpisa na tablicama. Sledeća etapa je izbor moda igranja, a mi ćemo se posvetiti Quest modu koji je okosnica igre.



Kako navesti druge vozače da se trkaju sa vama?

Vozim se ja tako po Tokiju (mada se slabo šta može videti od te varoši sem auto puteva i tunela) koji je ne znam iz kog razloga dosta slabo osvetljen (prvo sam posumnjao da nisam slučajno smanjio kontrast na TV-u, a onda opet ne bi rekao ni da su u pitanju neka planska isključenja snabdevanja električnom energijom, a onda mi je sinulo - SRBIJA DO TOKIJA, SRBIJA DO TOKIJA, SRBIJA...) u mojoj novokupljenoj ljutoj makini - autentičnoj replici Toyote Celice GT Four i tražim nekoga ko ima dovoljno srca da mi stane na crtu. I taman sam uočio smehića u CRX-u sa markerom (koji označava da je u raspoloženju za brz đir po dugra) kad se na ekranu ispiše WANDERER. TO MI RECI, sad će momak da shvati da je ZALUTAO u svet kraljeva brzine! Okrenem ja "Čelikine" kotače ka luzeru, i intenzivnim ablendom mu privučem pažnju. Tu igra prelazi u ložački mod gde kamera kruži oko nas, tenzija raste, kad niotkuda BATTLE CANCELLED natpis na ekranu.

Šta to bi sad? Lagano je patetični "ganster" smatrao da ja nisam dovoljno BRZ za njega, valjda misli da je neki tvrdi oraj. Valjda ga to što je on LUTALICA čini mnogo brzim. I tako, smešni ni posle ubeđivanja čukanjem, makazicama i vožnjom sa dugim svetlima neposredno iza njega NIJE smeo da se potrka sa mnom. Na kraju sam i ja odustao, rekoh sebi, možda čovek ne voli da gubi, pa sam nastavio potragu za budućim pacijentom.

AHA, evo ga, jeste da dečko vozi neku kantu, ali makar da njega preslišam da mi ne propadne dan. Ovaj je prihvatio trku tek što sam zatrubio, i opet leteći kadar, TENZIJA, adrenalin, i IDEMO!!! Pedal to the metal, sad će maca na vratanca...

SVUUUŠ!!! Kad je kanta fijuknula pored moje "mrgodne" makine, brrrateee. A skala u gornjem delu ekrana rapidno pada, ali na NJEGOVOJ strani. Ja udri po gasu (sada evo imam jedan lepi, plavi tet u obliku X-a na palcu), ali ništa ne vredi, ona đunta mi odmiče, a ja vozim kao da sam PARKIRAM, i to u rikverc. I plop, na ekranu se pojavio vrlo nesimpatičan natpis "You lose!". I to sve sa tim znakom uzvikivanja. Pa oni se to MENI podsmevaju! Ili... možda... možda bi trebalo da počnem od malo slabijih protivnika... Pa ne znam... Da probam tako?

Ništa onda, idemo iz početka. Prvo zakazujemo posetu PARTS SHOP-u. Hitno je potrebno povećanje snage. Ajd' da probamo sa trkački auspusi... Opa, tridesetak konjića razlike, to mi se svidelo. Dobro za ove radikalne zahvate na motoru sada se nema sredstava, kasnije, kasnije... Ajmo dalje, da malo podesimo balans kočnica. Znači, što veća sila kočenja na zadnjim točkovima, lepo su mi ljudi nagovestili da je auto sklon understeeringu prilikom kupovine. I da, oću bolju osetljivost na komande pravca i gasa, OK, sad je i to u redu. A da malo skratimo opruge? Hmm, opcija ride height nije dostupna? A i to se plaća? I to ćemo kasnije onda. Čekaj, kakve su ovo keršme nalepnice? Fast and Furious? Pa zar to nije onaj film? TO! Oću ih. Uhh, kako je ovo simpa. STANI tu, šta je ovo? NE! Ne mogu da verujem! Mogu da stavim različite spojlere, da maskiram prednje farove, da menjam masku hladnjaka, da menjam haubu, da nabudžim rubove, pa ove je neverovatno! I 'ladno mogu da menjam zvuk sirene... E sad ste me O D U Š E V I L I!!! Svaka čast, momci,



ovih detalja se još niko nije setio! Ili ako jeste nije ih implementirao. Ajmo sada back on the street.

Par sati kasnije...

Opa, koga to moje oči vide? Da to nije onaj LUTALICA u CRX-u? Pa dođi k čici sada macane... Vidi, vidi, sada želi da mi se suprotstavi. Hehehehe, sad će biti Krcko Oraščić.
I OPRŽŽŽŽŽŽŽ!
YOU WIN!
Hvala, hvala. Znam ja da sam KVALITETAN! Kako? I pare? Može, može, prihvatiću, čisto zbog onoga što je mislio da je mnogo brz.
Idemo dalje, niko nam ništa ne može...
Ali to je bio samo jedan od ukupno 387 (slovima tri stotine i osamdeset sedam) gangstera-trkača u igri, plus neki koji se otključavaju (mada kakvi su i treba da ostanu pod ključem). Dakle, dug je put do apsolutne dominacije tokijskim drumovima, stazama i bogazama. Ako ste jedan od zaljubljenika u trke i budženje automobila, ovu igru morate ZAVRTETI u vašoj (ili komšijskoj, ili kumovoj ili klupskoj) dvojci.
Za kraj jedan detalj iz bogate scene beogradskog vrućeg asfalta.
Pre neko veče, vraćam se ja iz Bonusa negde oko dva ujutru



(šta ću moram i ja da izađem sa posla ranije ponekad) i prelazim Bulkiš kod Liona. Scena sledeća - Yugo (nasviran i namunjen BOGATO) u levoj traci i Golf kečiga u raspadajućem (ostavlja delove po putu) stanju u desnoj traci, i hladno šofer golfa keca turira, a pozadi izlazi dim, ulje i nebitni delovi motora sa unutrašnje-spoljašnjim sagorevanjem. I sad oni kao čekaju semafor kao znak da startuju (a možda i ne).
Crveno je prešlo u žuto, trenutak je dugo trajao, a onda kečiga pokazuje znatno veći obrtni momento od jugića, pa je uz plač (ćelavih) guma, prosto seo na zadnje točkove i u (radioaktivnom) oblaku dima isekao jugonju i odjurio dalje kao da je gliser. A ja sam se prevrnuo smejući se našim uličnim trkačima. Mada da ne grešimo dušu, imamo i mi konje za trku, samo su nešto kratko trimovani. Bezbroj je razloga za smeh kada je vožnja u pitanju, a posebno polaganje vozačkog ispita zato želim u medijima čestitam položen vozački ispit Brana-Sanu, a takođe želim Steni da mi već u sledećem



broju pruži priliku da i njega pohvalim na isti način.

A za kraj jedna pouka. Kad se sledeći put nađete za volanom pravog auta, vi ipak vežite pojas, i dajte migavac kad skrećete, jer biće skupa kazna ako nećete...









Uroš Tomić

Wizardry

Tale OF The Forsaken Land



1 -igrač

Memorijska kartica 216 KB

Vibracija

Ime: Wizardry - Tales of the Forsaken Land
Izdavač: Atlus
Sistem: NTSC
Žanr: RPG

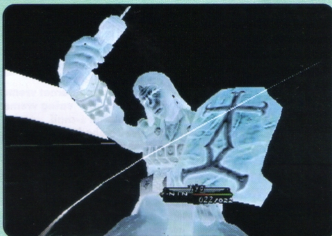
PlayStation 2

Neverovatan slučaj velike zbunjenosti - ja mislim da je to verodostojan iskaz koji u potpunosti može objasniti moju prvu reakciju na ovu igru. Imam i svedoke, ali neću da ih pominjem kako ne bih narušavao novu politiku kuće koja mi u potpunosti zabranjuje da u tekstove umećem sopstvene memoare, te podatke o svojim frustracijama i medicinskim nalazima, kao i činjenice vezane za moje psihofizičke zavisnosti o ženama, stimu... ahem, dakle igra...
Subota je uveče, iskrali ste se iz svog doma (straćare pune propuha i paučine) i stigli do obližnjeg gradića na šaku razgovora i BURE alkohola. Baš kada ste stigli, svi pričaju o velikom FLEŠU (a ja uveravam rukovodstvo da ja NISAM KRIV!!! Tako počinje igra. Niti sam lagao niti sam prevario, programeri su alkoholičari i drogeraši, a ne ja... prim.aut) nakon čega se otvorila mračna tamnica u neposrednoj blizini grada i kako, pošto društveni život nije bogzna šta od kako fliperana ne radi, svi ratnici silaze u nju radi razonode. Mislim, subota je uveče, a nema gde da se šamara fliper, NA ŠTA TO LIČI!? 'Ajmo u tamnicu...
Da, zaboravio sam da vam pomenem, dve reči koje će ovu igru najlakše opisati su nesumnjivo - old school. Baš zato sam na početku izlaganja i napisao da sam zbunjen jer ovako nešto na "dvojci" nisam očekivao ni u snovima. Počevši od toga da ne postoji intro (makar ne aktivni) već samo uvodna priča koja i nije previše detaljna, rukom crtane pozadine koje iskrsavaju mestimično, a koje doprinose već pomenutom izgledu drevnosti, sistem otvaranja tamnica i sakupljanja predmeta, te tiha pozadinska muzika u "mračim te" fazonu, sve to izaziva neki osećaj melanholije i nostalgije.

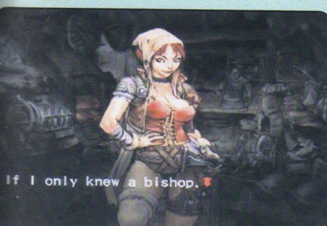




Mnogi će najverovatnije smatrati igru odbojnom ili nedorađenom zbog krajnje jednostavnog sistema igranja i možda utiska nedovršenosti (igra kao da pati od pomanjkanja GRAFIKE), ali svaki hard-kor ljubitelj FRP-a će posle nekog vremena uhvatiti samog sebe u želji da produži igranje još neko vreme. Pored "stare šminke", interesantne priče i 2D likova s kojima se upoznajete konstantno, tu je i sistem empatije između likova, koji se najlakše može uočiti u Allied Actions-ima. Naime, kada se likovi malo duže "zableje" međusobno u ekipi, posle nekog vremena ispoljavaju naklonost ka zajedničkim akcijama u borbi, koje mogu prouzrokovati ozbiljna oštećenja neprijateljskih kranijuma, ekstremiteta, vitalnih organa i kičmenih stubova. Što ih likovi više praktikuju (akcije), to postaju efikasniji u izvedbi istih jer više veruju jedni drugima. Likovi napreduju po principu "koljem po tamnici, pa kad odremam na propisanom mestu u gradu,



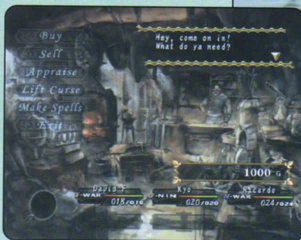






ustanem mudriji, jači i pet centimetara viši". Najveći "sloš" mi je ipak to što se likovi koje kontrolišete UOPŠTE ne vide kada počne borba, samo tu i tamo sevne oružje po lobanji i to je to.

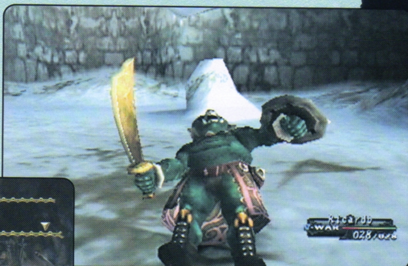
To nas vodi u grad gde se kunta i napreduje, kupuje i prodaje, mućkaju magije uz pomoć predmeta nađenih u podrumu, regrutuju likovi i uzimaju quest-ovi. E, u gradu možete da uradite sve što ste pročitali u prošloj rečenici, a opet NE MOŽETE da se vidite. Možete i iz mrtvih da se dižete, da se lečite, da se oslobađate kletava i magija, da učite napade, da pazarite oklop i oružje i isto da identifikujete (za cifru - dakako) - ALI NE MOŽETE da se vidite i to je to. Doduše, likove koji upadaju u ekipu vidite, ali su svi predstavljeni dvodimenzionalno i mračno. Prvi kojeg primate u ekipu jeste nindža (što je pomalo konfuzno jer na početku birate da li želite da budete čovek, vilenjak, hobit... šta će tu nindža, Bog ga ubio!) koji je doživeo iskustvo blisko smrti i prestao da funkcioniše kao savršen ratnik.



Drugi je ratnik koji je izbačen iz ekipe jer je pomagao članu umesto da se usredsredi na zadatak. Dok im budete pomagali da prebrode ove frustracije, načinićete ih delom ekipe i zamislićete kako i vi sami njima izgledate, baš zato što ne možete da se vidite...

Što se svih ostalih neprijatelja tiče, osim što su raznovrsni od samog početka (koboldi, goblini, harpije, sluzavci, divlje žene-mačke...), svi su vidljivi u tamnicama i mnogi se od njih mogu jednostavno zaobići u hodu. Kada se s njima sukobite, obično će posle sukoba (koji ste naravno VI dobili) iza spodoba ostati kovčeg koji je gotovo uvek otključan. Ako se desi da je zaključan (ili da ste ga našli zaključanog, nevezano za sukob s neprijateljima), startuje se "sekvenca tapkanja", kako ja to volim da nazovem - za propisano vreme istapkati kombinaciju dugmića. Ako vam to pođe za rukom (a NEMA ŠANSE da omanete), dobićete ono što je unutra (što je, složićete se, i logično).

Imajući u vidu da je ovo tipičan primer vaskrsnuća, rimejk davno "prevaziđenog" žanra, još uvek ne znam da li će privući vašu pažnju u istoj meri kao što je privukao moju. Pateći od velike igrivosti i od jednostavnog sistema, te obogaćen prosečnim efektima i više nego prosečnom (manje nego sa-



vršenom) muzikom, cenim da predstavlja osveženje na tržištu (ma kako ovo kontroverzno zvučalo) i da bi svaki ozbiljni "ljubilac" avanture i klanja ili igara iz fazona Dragon Quest ili Phantasy Star morao da je priključi svojoj zbirci. A vi sad vidite šta ćete i kako ćete...

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.0	3.5	3.5	4.0	75%



Miljan Lakić

Forgotten Realms

Baldur's Gate™ DARK ALLIANCE™



Mračna koalicija, hehehe

1 - 2 igrača

Vibracija

Analogni kontroler

PlayStation 2

Ime: BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE
Izdavač: Interplay
Sistem: NTSC
Žanr: RPG

Ponekad je dovoljno samo dodati malo novog začina da i staro jelo bude ponovo atraktivno kao nekad. Ovde je u pitanju dobro poznata poslastica tipa dungeon hack iliti 'akanje po podrumima. Reč je o "svecki" poznatom hitu sa PC-ja koji se proslavio svojim kvalitetima. Da, istina je, konzolaši moji, ima dobrih igara i na PC-u, ali kao što je i bilo očekivano, igra je prenesena na "dvojku", ali nije u pitanju samo jednostavan port (eh da je jednostavno uraditi ga...), već se radi o kompletno prerađenoj varijanti koja nosi i poseban podnaslov - Dark Alliance.

Znači, ukoliko odaberete igru za jednog igrača (da, da, više o ovome kasnije), dobićete priliku da izaberete jedan od tri lika od kojih svaki ima posebne karakteristike i izgled - human archer, dwarf fighter i elven sorceress. Najbolji izbor za početnika je dwarf fighter jer je MNOGO JAK u bliskoj borbi pa ne zahteva ovladavanje dodatnim veštinama ("brojanje madžije" ili odapinjanje strelica), barem na lakšim nivoima igre. Međutim, moj izbor je pao na elficu (uff...), a pre nego što nastavim, evo male digresije. Ovde bih želeo da kažem da je bilo i vreme da neka igra (osim Pljačkašice grobnica) uhvati bar deo vatre i šarma koji krasi devojke naših krajeva. Ne samo da je junakinja odevena u dosta VRUĆU garderobicu (shvatićete koliko vruću kada budete poželeli da joj promenite armor, jer da biste joj obukli novi, prethodno joj morate skinuti stari) - znači, em vatra živa, em tako prirodno žestoko krlja frikove i nakaze i sve to lagano u suknjici a da pri tom ne slomi ni nokat - em šarmom obasipa. Na Robina 'Uda (streličara) nećemo trošiti previše reči, neka ostane na tome da je on prelazna varijanta između nerasta i šarmerke.

Kao BITAN dodatak gameplay-u imamo opciju multiplayer. Jeste, kamaradi moji, igru mogu igrati dva igrača ISTOVREMENO, pri čemu možete uneti i malo taktičkih postavki. Evo, recimo da jedan (od vas) odabere "visokog" a drugi "karamelicu", pa oni iskusno "iskoriste" jedno drugo tako da pokriju jedno drugom mane a istaknu vrline, tj. gurnite onog-koji-nije-pio-mleko-kad-je-bio-mali u prvi plan da se pita za zdravlje sa hordama zla, a neka lepotica iz pozadine udari abrakadabra atacima. Ovakva kombinacija je unapred osuđena na uspeh. Ali, iako možda na prvi pogled izgleda da igranje u tandemu može da drastično olakša igru - nije tako. Evo i zašto - iako pripadnika Mračne alijanse nema u dvostruko većem broju (kao što bi se očekivalo u ovom modu - što bi trebalo da znači da ćete im brojno stanje duplo brže i lakše smanjivati), radi











se o tome da se poboljšanja i žuto ne dele na dvojicu (ili dvoje, ili dve), a to opet znači da će vam za svaki LEVEL UP biti potrebno duplo više vremena. A pri tom kretnje oba igrača moraju biti dobro sinhronizovane da ne bi došlo do situacije da svaki vuče na svoju stranu, što će em da eliminiše preglednost em će da eliminiše i vas jer nećete videti prljave i ružne pa će vam doći glave.

Pre nego što uopšte počnemo priču o igri, evo kratkog osvrta na težinu iste (ne u konvertibili, mada nije malo 4 CD-a, pa puta X rkema ili koliko već plaćate CD, već u smislu toga koliko je teško dospeti do kraja igre). Stoga, nemojte, ljudi, da pri izboru težine igre odaberete easy pa da se posle hvalite kako je igra prelaka. Težina easy je namenjena klincima do 10 godina, a za starije (od deset godina), iskusnije igrače bez normal-a nema priče, a za prekaljene Diablo veterane i nema drugog izbora sem hard-a.



Zaplet ili Priča o Baldurovom kapidžetu - Akt prvi

Heroj priče (vi) stiže u čaršiju poznatu pod imenom Balldurova kapija koja se nalazi na Obali mačeva u potrazi za slavom, popularnošću i, da se ne lažemo - žutim. Ali, već prve noći heroj dobija po p... otiljku, a po osvešćenju shvata da su mu i ono malo bede što je imao/la odneli radnici dugih prstića i hitrih nogu. Pripadnici Gradskog stražarskog preduzeća ga savetuju da odigra pametno tj. da ode u Krčmu elfovske pesme i da vidi da li imaju prljavih sudova tj. da karijeru gradi u drugom pravcu. Ali, kad bi heroj poslušao taj savet onda bi se ova igra verovatno zvala Dishwasher Tycoon ili tako nekako, ali, ne lezi vraže, on ipak odlučuje da postane Utamanjivač pacova... Hiljadu zašto i hiljadu zato ove igre bivaju objašnjeni kroz razgovor s drugim likovima ili kroz "Scene koje seku radnju" tj. standardne filmske sekvence, a mi ne radimo walkthrough ove igre, je li tako? (Ako vas zanima rešenje, glasajte, pa ako vas ima puno...)



Ili ipak ne? Reći ćemo još toliko da se igra sastoji od tri čina koji su, kao što smo već pomenuli, raspoređeni na četiri diska i to tako da svaki disk sadrži startni meni u kome odaberete "continue game" tj. učitate status koji ste promućurno snimili pre nego što ste ušli u, recimo, Teleportation gate jer se igra tada blokira jer traži podatke kojih nema tj. ne možete prosto da ubacite sledeći disk.



Za upravljačem

Za Dual Shock-om 2 ćete se vrlo lako snaći jer su komande vrlo "ukusno" raspoređene. Shoulder dugmićima ćete na brzinu posrkati healing ili rejuvenation potion-e u toku borbe (ništa butanje po menijima), krstić gore-dole radi odabir vradžbine, a levo-desno vrši smenu - oružje za blizinu/oružje za daljinu ili, lakše, topuzina/samostrel. Korišćenje luka i strelica kao primarnog oružja meni jednostavno ne leži, a možda je problem u tome što je dosta teško naciljati precizno na daljinu dok ne apgrejdujete nišanjenje (accuracy) i ne dobijete liniju koja ukazuje na to kuda će strela odleteti.

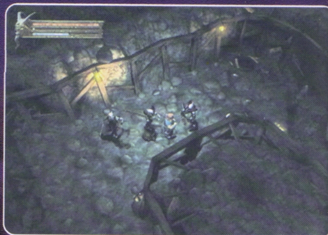
Znači, po meni, najiskusnija varijanta je topuz u desnu šaku, štit u levu, a na daljinu - ćiribućiriba. Zašto šestoperac, a ne one preostale alatljike? Zato što vam ostaje jedna ruka slobodna za štit koji će vam i te kako biti potreban u ozbiljnijim fajtovima jer kod nekih gazda ne prolazi hit and run taktika. Znači, snažne udarce ćete morati ili da izbegnete ili da blokirate, a što se tiče uzvraćanja, na raspolaganju su vam tri načina. Kada ćete primeniti koji zavisi i od vašeg stila bor-





be, ali i od situacije. Ako ste recimo zastupnik stila koji i sam primenjujem, doći ćete možda u situaciju da nemate čaroliju efikasnu protiv zlikovaca, a ni dovoljno sile za blisku borbu, kada u igru ulaze luk i strele koji su uvek efikasni. Pouka je da uza se uvek držite neki samostrel i nekoliko drvaca u šteku. Veština vračanja je vrlo primenljiva tokom cele igre, ali ponovo uz napomenu da morate imati dijapazon. Kad smo već kod raznovrsnosti, moram da pomenem jednu magiju koja mi se posebno svidela - Mordenkainen's Sword ili Mrdekanova mačuga - što mu dođe nešto kao portabl mini šibadžija (ne, nije tuljapak, nevidljiv je - samo se mač vidi) s mačem koji ide okolo i u određenom vremenskom roku lupeta po lošima. Šteta koju nanosi i nije silna, ali mnogo mi se dopada ceo taj doživljaj - da neko radi za vas.





Sve u ovoj igri funkcioniše po oprobanom receptu, a celokupan utisak mnogo vuče na Diablo. Quest je malo labavijeg tipa tj. može se skrenuti na izvršenje malo sporednijih zadataka. Uglavnom treba satirati horde neprijatelja koji solidno variraju od nivoa do nivoa. Na početku, tu su već pomenuti pacovi, pa mali pogani koboldi, pa raznorazni nemrtvi i neživi, pa njihove polutke (dešava se da prepolovite nemrtvog, pa da vas onda napada samo njegova gornja polovina), pa neke ljute mede, lije i vukovi, pa neki ledeni džinovi, pa neke gušterčine i... dosta, ne nabraja mi se više...



Tu su standardne zagonetke poput poluga koje treba povući, ali i solidni platformski elementi u smislu izbegavanja eksplozivnih projektila (koji se kreću pravolinijski, ali im je radijus eksplozije poveliki tako da ih uopšte nije lako proći bez posledica po energiju), padajućih platformi i sl.

Za grafiku bi najbolje bilo reći samo - JOJ što je dobra i nastaviti dalje s opisom. 'Ajde i ovo - čak i kada se (inače udaljen pogled) zumira na lik, grafika ne gubi niti jedan detaljčić, u stvari tek onda se i vidi do kojih detalja su išli tvorci igre. A voda što je mokra...

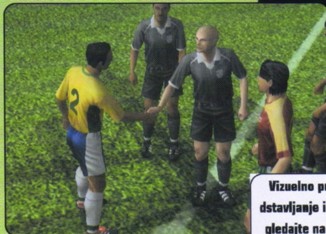
Znači, 2 hleba, 2 mleka, 4 CD BGDA, i Fanta(zija).





Igor Simić



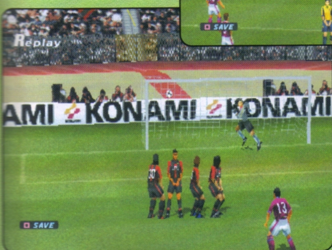


Nismo stigli ni da se naigramo "starog" Winning Eleven-a u kome smo po prvi put mogli da uživamo u majstorijama fudbalera koji nisu reprezentativci, a ni članovi J (Džej)- lige, a već je stigla nova verzija najigranije sportske igre u protekle 4 godine. Pojavljivanjem hakovane verzije Winning Eleven-a, "Japanac" je za veoma kratko vreme stekao poklonike u širokim narodnim masama, prvenstveno zbog toga što je igračima širom sveta pružio šansu da ovog puta budu u ulozi najvećih svetskih KLUBOVA. Doduše, bilo je toga i ranije - Master liga, ali ovoga puta zadovoljeni smo bili i mi koji ne pratimo samo velikane, već oduvek želimo da se u svetu virtualnog fudbala i sporta uopšte probijemo sa "malim" ekipama (ne znam odakle taj osećaj gnušanja prema komercijali, ali znam da ga imam celog života). I, naravno, posle ogromnog uspeha Winning-a u klupskoj verziji, pojavila se i klupska verzija ISS Pro serijala. Nije, dakle, u pitanju novi fudbal, već je stari samo malčice izmenjen, ali taman toliko da imamo razlog da ga bespoštedno igramo, igramo i igramo... trošeći svoje slobodno vreme i nerve najdražih (Ma, sigurno vam se desila bar jedna situacija u kojoj su vam "zamerili" što toliko vremena provodite igrajući se, a ne radeći). ISS Pro 2 Club Edition možda je i pomalo nepravedno odmah zamenio malo kvalitetniji WE (Ovo kvalitetniji je subjektivno mišljenje autora!), ali mislim da se nikada nije desilo da jedna igra ovako brzo postane igračka svakodnevica. Oko prelaska sa Fife na ISS rasprava je trajala mesecima, prelazak sa ISS 2 na WE 2001 trajao je nekoliko dana, a sa WE 2001 na Club Edition nekoliko minuta. Bilo je dovoljno da kažem: "Momci, stigao je!" i od tada se Club Edition igra kao da je to nešto toliko normalno da nema potrebe da o tome pričamo!

Club Edition nam donosi novu vrstu uzbuđenja - Ligu šampiona! Nešto što ranije nije bilo mogućno napraviti jer takav sistem takmičenja nije bio "predviđen" od strane Konamijevaca ovoga puta je glavni i najbolji deo igre. Kao i uvek, ima neko ALI (ne, ne mislim na Muhameda ha, ha, ha). Bilo bi mnogo bolje da su se bar malo potrudili i sprečili timove iz "ostatka sveta" da učestvuju u Ligi EVROPSKIH šampiona, ali eto još jedne stavke koja će biti popravljena u sledećem nastavku. Svi transferi su obavljeni, a što se tiče samog gameplay-a, postoje one sitne promene koje su neizbežne. Igrači se više ne kreću po inerciji u odbrani (nema kompjuterske odbrane u kojoj je dovoljno ponekad samo držati X). Nekako je sada mnogo zahvalnije kontrolisanje igrača odbrane jer je semi-auto prebacivanje targeta (ona brojka koja se nalazi iznad igrača kojeg kontrolišete) ovoga puta za delić sekunde brže i igrača koji prima loptu je mogućno kontrolisati i dok ne primi loptu prilikom dodavanja saigrača izvedenog tasterom X (znate ono što je veoma znalo da nervira kada igrač čeka loptu)! Možda nisam objektivan kada kažem da je izvođenje slobodnih udaraca sada malo teže što majstorima omogućava da protivnike "odrade" finesama, a to i jeste bio cilj. Da, golmani su nekako više "mačkasti", ali još uvek im se dešava da primaju one gluuuupe golove po zemlji kada ne reaguju ni nogom, a ni rukom... Uz opasku da je sramota što u celoj igri postoje samo 4 vanevropska tima (River Plata, Boca Juniors, Palmeiras i Vasko de Gama) i da bi bilo mnogo interesantnije igrati i sa ekipama iz Meksika, Urugvaja, Japana, Koreje, JUGOSLAVIJE, još ću samo reći i to da Ligu šampiona treba svaki put igrati mnooooogo ozbiljno. Priča sledi...

Dobro veče, poštovani ljubitelji fudbala u Jugoslaviji (zamislite glas Milojka Pantića). Večeras smo na stadionu Đuzepe Meaca gde će PRVU utakmicu Lige šampiona u ISS Club Edition-u odigrati Milan i senzacionalni učesnik koji je prošao kvalifikacije izbacivši Benfiku - londonski Vest Hem Junajted (šta mislite, u kojoj ekipi igra kolega Simić?). Petnaesti minut meča, slobodan udarac sa dvadesetak metara, lopti se približava Paolo Di Kanio, iiiii... Gooool! Prava mala majstorija "desetke" Vest Hema... Krajnji rezultat 0-1! Drugo kolo... Na stadionu Dele Alpi u Torinu snažni Juventus dočekuje veliko iznenađenje prvog kola, Vest Hem... Presing Juventusa od prvog minuta, pomalo bojažljiv početak momaka iz Londona... Pri rezultatu 1-1 u osamdesetom minutu slobodan udarac za Vest Hem, lopti prilazi Di Kanio iiii... Pravi projektil! Krajnji rezultat 1-2 i... ostao je još samo meč protiv Arsenala...

I tako smo DEVETIM golom Paola Di Kania u finalu Lige šampiona dobili novog senzacionalnog vladara u evropskom fudbalu - West Ham United!!! Pogledajte - slike govore same za sebe.



91%



1 - 4 igrača

Memorijska kartica 1 - 2 bloka

Ime: ISS Pro Evolution 2 Club Edition
Izdavač: Konami
Sistem: PAL
Žanr: Fudbal





Miloš Marković

E.T.
THE EXTRA-TERRESTRIAL
interplanetary mission

Vizuelno predstavljanje igara gledajte na TV TV METROPOLIS u 10:50, 14:50, 18:50 ...

ET. Dva slova, dve reči. Extra Terestrial. Igra primamljivog naziva i ništa više. Igra najviše podseća na Namco-v hit, Packman 3d, s tim što pogled nije iz trećeg lica već nekako izometrijski s kamerom fokusiranom pod nekim čudnim uglom. U pitanju je logičko-platformska igra koja je delimično uspela da iskombinuje ova dva ûanra.



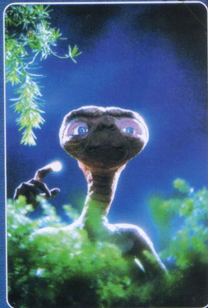
Uloga malog vanzemaljca ET-a jeste da dođe do svoje letelice koja se pokvarila i zajedno s njim srušila na Zemlju. Kroz nekoliko lavirinata ovaj mali "zeleni" lik mora da se probije koristeći svoje moći. Pri tom on neće skupljati žute tačkice kao u Packman-u, već će dopunu energije ostvarivati uz pomoć biljaka. U Packman-u je bilo dovoljno da vas jednom neko pogodi i da izgubite život dok ovde možete maksimalno tri puta da pretrpite udarac. Prvih 8 nivoa predstavljaju upoznavanje sa samom igrom i sa sposobnostima lika. Vaš junak ima mogućnost telekineze i neku sposobnost da gura predmete i ostale stvari - poput "force" iz čuvenog Star Wars serijala. Međutim, upravo ovde dolazimo do prvog problema, a to je da igra, posle tih osam nivoa, postaje nezanimljiva.

Da stvar bude gora, neki nivoi se ponavljaju, s tom razlikom da su predmeti premešteni ili pak da je broj protivnika uvećan. Glavnu prepreku na putu čine vam neke bube koje jednim "force push-om" bivaju eliminisane, kao i više platforme. Sada do izražaja dolazi ET-jeva telekineza koja ima jako malo polje delovanja. Ali, nema veze. Uz pomoć iste podižete i spuštate udaljene predmete, a kasnije možete da pomerite čak i neprijatelje. Da biste uspešno prošli kroz lavirinte, potrebno je da uvežbate trči-skači princip igranja koji zna da bude problematičan jer kontrole znaju da izdaju u odsudnom trenutku.

Sam izgled igre ne inspiriše igrača, a okolina umesto da izgleda šareniloko i fino, kako priliči ovakvim igrama, ima tonove predapokaliptičnog zalaska sunca i preovladava krem zelena boja koja para oči. Dizajneri ili nisu bili trezni ili jednostavno nemaju ideja kako igra treba da izgleda. U igri nećete naići ni na jednu drugu podlogu osim trave ili betona. Povremeno se može primetiti tu i tamo po koji žbun, ali brateeee... U prilog atmosferi igre mogao bih da citiram svog brata koji je rekao: "Miloše, izvadi ovu igru nemoj da zezne laser". Ukoliko tražite bilo kakav vid zabave u ovoj igri, onda ste promašili planetu, ovaj igru.

Međutim. Sećam se ja raspodele igara za prošli broj kao i igre Hugo Frog Fighter. Moraćete priznati da je ovde akcenat totalno bačen na skakutanje. Pa, ako pogledamo iz tog ugla, videćemo jednu igru koja od vas traži da skakućete i pomerate kamenje. Toga u Hugu nije bilo, a trebalo je. Međutim, postavlja se pitanje da li bi to onda uništilo igrivost. Ovako, ova igra ima svoj "šmek" i njega se drži i nikako da ga pusti (drž' se za njega k'o pijan plota - prim.UT). Možda će oni najmlađi među najmlađima pronaći nešto interesantno u ovom skakutanju. Najposle, njima je najvažnija animacija lika, tj. da ih sve podseti na crtani film. Iako boje nisu nikako kao u crtaću, oni će sigurno to zanemariti.

Animacija lika je stvarno ok, ruku na srce da stavim. Pri skoku, ET-ove ruke se talasaju, a on izgovara neke čudne reči (pa to je ET-jevski prim. ur), a kada pritisnete dugme za trčanje, on će mahati rukama iznad glave i pokazivati tri prsta (toliko ih ima na ruci), govoreći Srbija, Srbija... šala, naravno. šteta je što je ovaj lik iz filma dobio ovako lošu igru. Ukoliko imate najmlađe pored sebe kojima je važno "da se nešto na TV-u pomera", onda im iznajmite igru na jedan dan da se uvere da "nije zlato sve što sija".





1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Podržava vibracije

Ime: ET
Izdavač: NewKidCo
Sistem: NTSC
Žanr: 3D Platforma



PlayStation

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.0	2.0	1.5	2.5

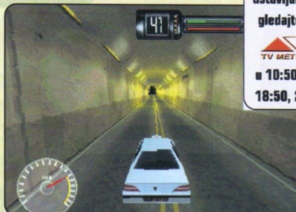
44%

TAXI 2

Miroslav Đorđević







Na početku moram da se izvinim kolegi Tomiću zato što koristim njegovo ekskluzivno pravo da se jedna igra ovako bezdušno ispljuje. Ovog puta za to zaista imam dobar razlog jer je Taxi 2 SIGURNO NAJVEĆI PROMAŠAJ 2002. (znam, znam da je tek februar, ali iznerviran sam, šta ćete...). Ova igra je obrazac i uzor kako ne treba praviti video igre.

Pre nekog vremena sam opisivao verziju Taksija 2 za Dreamcast i tada sam rekao da dotična igra izgleda kao da je za PlayStation. Sada, kada opisujem verziju za PS, mogu slobodno da kažem da su na Segi Megi pojedina ostvarenja izgledala bolje (ni Komodor nije mnogo daleko). Uh, prosto ne znam odakle da krenem... da li od grafike (ako se taj termin može upotrebiti za ove kocke na ekranu...), ili od igrivosti ili od... uhhhhhhh... SVEGA!!! Počevši od tri umobolna tona koji se vrte u meniju u obliku neandertalske melodije koja udara direktno u želudac, pa do grafike koja je na nivou crteža deteta od pet godina - sve u ovoj igri, ma za ovo se ne može reći da je igra - ispravka, U OVOM ČUDU je užas, jad, beda, mizerija, Aušvic i strahota. Počinjem...

Dakle, posle introa (odlomak iz filma - baš originalno) ponuđena su vam dva moda - mission i arcade, koji su u stvari potpuno isti. Jedina razlika je u imenima staza (istih staza!!!) i u tome da li ćete na svom putu naleteti na poneka kola. Startujete igru, učitavanje, igra kreće i posle 3 (do 6 u retkim slučajevima) sekundi, sledi reakcija koja se ogleda u vađenju diska i isprobavanju čuvenog japanskog mučenja "Smrt hiljadu rezova" na dotičnom. Grafika je, verujte, bez trunke preterivanja, nešto najgore što se moglo videti u proteklih nekoliko godina (ne računajući Sub Commander, igru koja očajno izgleda, ali zato svim drugim aspektima nadoknađuje lošu vizuelnu komponentu). Kola su potpuno kockasta i uopšte ne prianjaju za podlogu već lebde iznad nje. Kada skreću, ne čine to tako da se prvo pomeri prednji pa zadnji deo, već se cela kola samo premeste koji metar ulevo odnosno udesno. Igrivost je užas nad užasima, realističniji osećaj vožnje ćete imati ukoliko uzmete tanjir, sednete u fotelju i vičete brmm, brmm, nego ako igrate ovaj krš.



Moram da privodim kraju, jednostavno ne želim da Taxi 2 zauzme ni centimetar više dragocenog prostora u Bonusu. Vama jedino mogu da kažem da zaista ne bih ovako pljuvao neko ostvarenje, a da ono to ne zaslužuje (čitaoci koji prate moje tekstove znaju da nemam taj običaj). Nadam se da sam vam je dovoljno ogadio da vam ni u snu ne padne na pamet da je igrate (ili, ne daj Bože, kupite). To je moj mali doprinos očuvanju mentalnog zdravlja mladih u našoj zemlji (a sada ću da skrckam CD, pa neka mi i odbiju od plate...).



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
			
1.5	0.5	0.5	0.5

10%

1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Ime: Taxi 2
Izdavač: Ubisoft
Sistem: PAL
Žanr: Vožnja





Miroslav Đorđević





"Igra kao da je pravljena za dva čoveka - jedan treba da kontroliše kameru, a drugi jedinice..."



1 igrač


Podržava vibracije


Kompatibilno sa vizuelnom kartom

Ime: **Conflict Zone**
Izdavač: **Red Storm**
Sistem: **PAL**
Žanr: **RTS**


Dreamcast

Pred nama je rezultat još jednog pokušaja da se napravi strateška igra za konzolu i on se, kao i gotovo svi prethodni, završava neuspehom. Bez obzira na to što konzole nove generacije po pitanju grafičkih mogućnosti stoje rame uz rame s najnovijim računarima, strategije će, nažalost, ostati rezervisane samo za PC igrače, a razlog za to je isključivo upravljanje - potpuno neizvodljivo bez miša i tastature.
Radnja igre je smeštena u budućnost, tačnije u 2011. godinu, u kojoj pripadnici Ghost terorističke organizacije napadaju države širom afričkog kontinenta kako bi za sebe pridobili naftna bogatstva. Tome se, normalno, protive Ujedinjene nacije koje šalju svoje plave šlemove da situaciju privedu kontroli. Iza ove ne preterano originalne storije krije se, u 3D ruho odevena, mešavina legendarnog Command&Conquer RED ALERT-a i ništa manje legendarnog Star Craft-a. Posle veoma lepog introa, nalazite se u glavnom meniju koji vam nudi opcije standardne za ovaj tip igara. Tu su dve kampanje, opcije i nezaobilazni skirmish (igranje samo jedne bitke). Prva kampanja je kampanja plavih šlemova, koja obiluje humorom u stilu filma Ima li pilota u avionu (ko je gledao film - sve mu je jasno, ko nije - neka ga odgleda, to je kultni film), dok je druga (Ghost - The Power of Darkness) znatno ozbiljnija i destruktivnija. Kada konfigurišete igru onako kako vam odgovara (ja vam savetujem da u startu smanjite brzinu kretanja kamere za 50% kako bi igra bila koliko-toliko igriva), vreme je da počne borba.

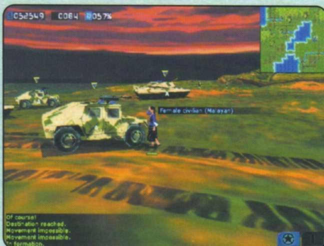


Sve jedinice, kao i objekti, su u potpunosti trodimenzionalne i izgledaju veoma dobro, što se može reći i za podlogu. Sloboda kretanja kamere je potpuna. Možete je vrteti i zumirati koliko hoćete, ali je i pored svega toga igra izuzetno konfuzna i nepregledna. Razlog za to je konstantna dinamičnost na ekranu koja od vas traži da non-stop rotirate kameru za 360% kako biste videli ko vas odakle napada, što vam ne ostavlja vremena da upravljate svojim trupama. Igra kao da je pravljena za dva čoveka - jedan da kontroliše kameru, a drugi jedinice. Pokazivač (miš, kursor - kako god da vam se sviđa) se pomera analognom palicom koja je prosto preosetljiva, tako da problem predstavlja i najobičnije selektovanje neke od vaših građevina. Drugi ogroman minus jeste nenormalno veliki broj komandi, usled čega je navikavanje na igru veoma dug i mučan proces. Svaki taster ima neku funkciju, a pritiskom na L dugme funkcija gornjih tastera se menja (nove četiri komande). Isto se dešava i pritiskom na R (znači još četiri komande), a vrhunac je to što se pritiskom na pomenuta dva dugmeta zajedno dobija još novih komandi (i još četiri... aghhhhh!!!). Sve ovo gorenavedeno čini

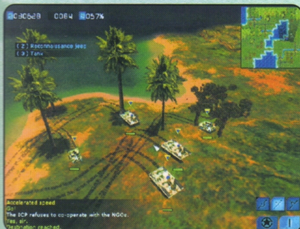




Conflict Zone praktično neigrivim ostvarenjem, te su stoga džabe sve te lepo nacrtane jedinice. I ovde su, kao u sličnim igrama, prisutne građevine koje proizvode određena vozila odnosno vojnike, kao i utvrđenja i komandni centri - jednom rečju sve ono što smo već sto puta videli. Kada jednom sagradite armiju i krenete u napad, nastavljaju se problemi. Zahvaljujući "bajnim" komandama, kliknuti na neprijateljsku kopnenu jedinicu je ravno Tantalovim mukama, a o vazdušnim (koje su znatno brže i okretnije) tek da ne govorim. Zatim su tu i grafički bagovi koji se ponekad javljaju u obliku iščezavanja, odnosno docrtavanja jedne trećine vidljivog polja,



do kojih dolazi povremeno iz neobjašnjivih razloga. Takođe je prisutna gomila sitnih propusta (npr. pešak se kreće istom brzinom kao džip ili tenk) kojih ima mali milion i njihovo nabrajanje bi bilo čisto traćenje prostora. Ionako ste već shvatili o kakvoj je igri ovde reč... Conflict Zone je dobra ideja koja je blago rečeno očajno realizovana. Katastrofalan interfejs i kontrole su samo posledica surove činjenice da strategije jednostavno nisu za konzolu.





Napomena redakcije

Ovaj komentar je dodat na intervenciju iz redakcije. Zašto i kako? Dakle, kolega Miroslav Đorđević je ovu igru opisao i ocenio onako kako on vidi ovu igru i on stoji imenom i prezimenom iza svog opisa. Ali mi moramo da napomenemo da za ovom igrom postoji velika tražnja i da postoji vrlo pozitivna reakcija na kvalitet ove igre. A pošto smo mi u obavezi da o svakoj igri iznesemo sve moguće podatke tj. da ako je to uopšte moguće damo jedno uopšteno mišljenje smatrali smo da je potrebno da skrenemo čitaocima pažnju na ovaj detalj. Ali konačni sud o svakoj pojedinačnoj igri možete dati samo vi čitaoci.

Wendy

Every Witch Way



Iako Game Boy Color odavno stoji ispred izlaznih vrata svetske igračke scene, kvalitetne nove igre za ovog vremešnog mališu i dalje pristižu u zadovoljavajućoj količini.
Wendy: Every Witch Way je razvio tim talentovanih programera kuće WayForward Technologies (pamtimo ih po igrama Xtreme Sports, Sabrina: The Animated Series, WWF Betrayal). Iako svaka njihova igra predstavlja varijaciju jednog istog endžina, sve one odišu sjajnom atmosferom i vrhunskim dizajnom koga se ni sam Nintendo ne bi postideo. Isto važi i za ovu igru koju, iako je prevashodno namenjena mlađoj publici, ne biste želeli da propustite.



Glavna rola je pripala maloj veštici po imenu Wendy koju često viđamo u crtaćima i stripovima o dobrom duhu Casperu. Elem, Wendy je u ovoj igri zakuvala čorbu tako što je otvorila kovčeg s magičnim kamenjem, koje je istog časa poletelo prema lebdećem zamku. Ali avaj, zamak se srušio na zemlju i kamenje je izgubljeno. Jasno je ko će morati da ga sakupi...
Ono što ovu igru izdvaja iz mora sličnih akcionih platformi jeste originalnost. Izdaleka, igra se uklapa u stereotip jump & shoot platformica, s tim što su programeri u taj sos ubacili i jedan posve novi element - gravitaciju. Jednim pritiskom na taster, Wendy je u stanju da svaku prostoriju obrne naglavačke tako da plafon postane patos i obratno. Naravno, nivoi su dizajnirani tako da ćete svaki čas morati da prevrćete sobe naopako kako biste se probili do izlaza koji vodi na sledeći nivo (ukupno ih je 12, uz 3 bonus deonice). Neki zadaci su jednostavni: na primer, sobu ćete obrnuti kada naiđete na red šiljaka koje ne možete da preskočite. S druge strane, biće i trenutaka kada ćete se dobro počešati po glavi pre nego što "skužite" šta vam je činiti, naročito kada se u priču uključe i neprijatelji koji se različito ponašaju pre i nakon što primenite svoju magiju. Takvo izvođenje uvodi pravu strategijsku komponentu, zahvaljujući kojoj je igra izbegla da bude etiketirana kao "još jedna u nizu".
Igra se može naći i u verziji za Game Boy Advance, gde postoje i tri dodatna nivoa koje nećete naći u "obogaljenoj" GBC verziji. Međutim, umetanjem kertridža u GBA nećete biti iznenađeni boljom grafikom ili zvukom - igra izgleda potpuno isto kao u GBC režimu, ali tri dodatna nivoa su ipak - tri dodatna nivoa. U svakom slučaju, ovaj potez može da posluži za primer kako treba praviti dvojne GBC/GBA igre.
Glavni nedostatak igre se ogleda u njenoj kratkoći i lakoći. Nivoi su toliko kratki da se cela igra, sačinjena od 12 nivoa, može preći za svega sat vremena skoncentrisanog igranja u Normal režimu. Na najtežem nivou će vas čekati samo nekoliko protivnika više, što takođe nije dovoljno da "zabiberi čorbu" svakom iole iskusnom igraču. Jedini pravi izazov predstavlja GBA nivo po imenu Advance World - tu stvari komplikuje činjenica da život gubite već posle prvog pogotka protivničkog projektila.
U vreme kada mnogi proizvođači prelaze na GBA tržište i sve otvorenije zanemaruju stari dobri GBC, igre kao što je Wendy: Every Witch Way predstavljaju pravi dragulj i omogućavaju mu častan odlazak u penziju. Zaboravili smo da kažemo da se igra odlikuje sjajnom grafikom i animacijom, kao i paralaksnim skrolom koji se odvija u nekoliko ravni. Uz odličnu igrivost stvoreni su svi preduslovi za sjajnu igru koju svim vlasnicima Game Boy-a od srca preporučujemo. Šteta je, još jednom naglašavamo, što ćete je brzo završiti.



GB color

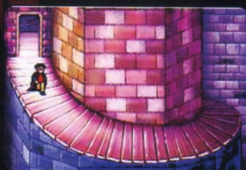
Ime: Wendy: Every Witch Way
Izdavač: TDK Mediactive
Žanr: Akcija

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.5	5.0	5.0	4.0	88%

Harry Potter and the Philosopher's Stone

Mihajlo Tešić





Kada je nešto toliko uspešno da se može nazvati "planetarnim fenomenom", sva je prilika da će se na ovaj ili onaj način uskoro naći i u svetu video igara. Za Harija Potera se svi odavno slažu da je prevazišao granicu između prostog hita i globalne super-mega garantovana-zarada investicije. Srećom, i pored neverovatnog uspeha, ono što stoji u srži jeste jedna odlično ispričana i lepo napisana priča koja bi trebalo da se dopadne svakom klincu (i svakom ko razume šta znači biti klinac).

Naravno, posle uspeha knjige, uglavnom sledi film, pa tek onda video igra. To je i ovde bio slučaj: video igre ipak ciljaju na populaciju koja mnogo više odlazi u bioskop i koja, uopšte, više voli sažvakanu vizuelnu verziju od knjige bilo koje vrste. Stoga je i igra Harry Potter and the Sorcerers Stone više zasnovana na filmu nego na knjizi. Srećom, film je prilično zgodno dočarao priču i toplinu knjige, pa se odraz tog odraza vidi i u igri.





U nekoliko (lepo nacrtanih) slika s nešto teksta na početku nam se prikazuju neki događaji iz Harijevog života, sve do trenutka kada počinje školska godina u školi Hogwarts, pa i sama igra (koja će se cela odvijati unutar zamka Hogwarts i u njegovoj bližoj okolini). Igra prilično dosledno prati tok priče knjige (tačnije filma, pošto su stvari koje nisu našle mesta u filmu prenebregnute i u igri). Dakle, ono što će se događati manje-više znate. E sad, način na koji ćete vi to igrati jeste ono što mi ovde treba da prikažemo.

Iako se doima kao neki RPG, Harry Potter and the Sorcerers Stone je u stvari akciono-logička igra (mada je onaj logički deo prilagođen čak i dosta mladoj deci). Zamak Hogwarts ima 7 spratova, ulaz, podrum i okolinu, a tu se kriju mnoge sobe i lokacije po kojima ćete se lomatati. Igra napreduje tako što Hari ide na časove magije i obavlja razne zadatke - što za školu, što za prijatelje, što za sebe. Sve je prikazano iz skoro-pa-ptičje perspektive.

Što se časova tiče, na njima ćete učiti magije tako što ćete ponavljati poteze koje učitelj izvede čarobnim štapom, a la Bust-a-Groove. Kada uspete, možete da koristite tu magiju. Već prva koju naučite ("Flippendo") neverovatno je korisna - njom gađate protivnike i obarate ih, prekidače prekidate, a neke predmete možete pomerati kao u Zeldi (otkotrljaj to bure tako da upadne u rupu i otvori ti put dalje). Zadaci koje ćete izvršavati su na prvi pogled raznovrsni, ali se većina odrađuje po manje-više istom principu: šetkate se po lavirintu, prekidate prekidače, otvarate prolaze i kotrljate stvari ne biste li sakupili sve predmete koji su vam za izvršenje zadatka potrebni. Veoma zabavno (pogotovo oni nivoi gde izbegavate profesore, a koji su totalno kao Metal Gear), iako malko repetativno. Ah, da - za sve što dobro uradite vaša kuća dobija poene, što vam je kao skor u igri.

Postoji još jedan deo koji zaslužuje posebnu pažnju (pored borbe s trolom, što vam je jedini pravi boss koga ćete susresti za duže vreme): Kvidič iliti fudbal u vazduhu na letećim metlama. I ovde je pogled odozgo, ali je sve mnogo brže i luđe - prava trkačko-akciona sekvenca u kojoj jurite malu zlatnu loptu i treba da je uhvatite pre rivala iz protivničkog tima. Ovaj deo je zaista zabavan iako mi baš nije jasno kako zaista funkcioniše, pošto nekada loptu uhvatim izuzetno lako, a nekada izgubim kada bi trebalo da sam je uhvatio...



Već smo pomenuli kakvo je izvođenje, što nas dovodi do grafike. Ceo "luk" je verno prenesen iz filma, koliko je to moguće s ipak ograničenim sposobnostima GBA. Likovi su izvrsno nacrtani i još bolje animirani, a okolina je takođe veoma lepa. Zvuk je solidan, ali je on samo stavka koja dopunjava opšti utisak o kvalitetu ove igre. Harry Potter and the Sorcerers Stone JE kvalitetan, iako je urađen malko na brzaka.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.0	4.0	4.0	4.0	79%

Ime: Harry Potter and the Sorcerers Stone
Izdavač: Electronic Arts
Žanr: akciona/logička

GAME BOY ADVANCE



Mihajlo Tešić

MECH PLATOON



Posle otvarača za oči koji je bio Doom, eto nam još jednog čuda moderne tehnologije! Posle demonstracije moći Game Boy Advance-a da izgura jednu FPS igru, sada ćete se uveriti da je mala konzola sasvim sposobna da tera i jednu rasnu slasnu masnu RTS igru, iliti strategiju u realnom vremenu! I da znate da Mech Platoon NIJE najbolje što GBA ima da ponudi na ovom polju - ima jedna još BOLJA RTS igra za GBA, zove se Advance Wars, a uskoro ćemo i nju opisati... No, za sada Mech Platoon...



Nemojte me pogrešno shvatiti, Mech Platoon je ludnica od igre. Strategija u realnom vremenu, u najboljoj tradiciji velikana - Command&Conquer i Starcraft prirodno prvi padaju na pamet.

Poređenje s ovim igrama je zaista neizbežno pošto je i Mech Platoon 2D izometrijski prikazan, s grafikom koja je na nivou RTS igara kao što je bila Dune 2, čak je po kvalitetu grafike opasno blizu naslovima kao što je Starcraft.

Dakle, grafika je veoma lepa, prosto da ne verujete da ste takve stvari pre jedno 5 godina gledali samo na monitoru. Opet, rezolucija nije ni prineti onoj u PC igrama, ali opet, sve se veoma dobro i jasno vidi. Jedinice koje ćete voditi, iako nisu detaljne, jesu dovoljno različite da ne dođe do zabune. A naravno, protivnici se razlikuju po boji. Što se zgrada tiče, one najviše podsećaju na terran-ske zgrade u Starcraft-u, ali su tu dizajneri malo podbacili pošto nisu baš nešto kreativne tj. različite. No, to nije neka zamerka.

Sama igra ima klasičan zaplet - tri sile se bore za prevlast nad univerzumom, resursi su tu ključ, ko bude imao najviše planeta, imaće i najviše resurasa, pa samim tim i vojske i zavladaće univerzumom. Vi birate za koju ćete od tri strane raditi, te započinjete kampanju. Posle prvih 7 misija koje služe kao tutorijal u kome ćete savladati osnove upravljanja, sakupljanja resurasa, izgradnje i borbe, započinje prava stvar - sve u svemu, preko 50 različitih mapa tj. misija za vaš užitak.

Ipak, poneka ograničenja konzole se ne mogu prevazići: mape nisu preterano velike i postoji taj toliko iritantni maksimum od samo 30 jedinica koje možete kontrolisati. Jedinice su zato veoma raznovrsne: postoji standardni radnik i oko 100 modela mekova. Borbene trupe tj. mekove sastavljate od tri dela: nogu, tela i oružja. Informacije o novim delovima dobijate tako što pošaljete radnika do olupine nekog poraženog protivnika i nadate se da će novootkriveni deo (ruke, telo ili oružje) biti baš onaj pravi koji će vam "otvoriti" novu vrstu meka. Kada sakupite više od dva-tri modela, moraćete da pre svake misije registrujete modele koje želite u njoj da koristite tj. one koje će fabrika moći da proizvodi, kao i da sastavite vojsku koju imate na početku misije (za to imate određeni broj poena, a svaka jedinica košta nešto, pa izvolite).

Same misije imaju raznovrsne zadatke, ali su prilično jasne i jednostavne, pošto se ne može govoriti o nekom moćnom AI-u računara. Protivničke jedinice se u misijama u kojima protivnik nema svoju bazu ponašaju po veoma jednostavnim predeterminisanim šablonima. U stvari, tako je i kada imaju bazu, ali kada imaju bazu... imaju bazu, tako da se razvijaju, grade nove jedinice i uopšte će to raditi brže i sigurnije od vas (uglavnom zbog kontrola... meni je i dalje čudnovato da igram RTS samo pomoću kontrol-peda i dva dugmeta). Bar na početku.



Mech Platoon se igra prilično lako i jednostavno, ali na kompleksnosti dobija kada se uzmu u obzir sve kombinacije jedinica, kao i opcije koje vam se tokom misije otvaraju po pitanju "upgrade-a" tj. raznih poboljšanja koja možete istraživati. Iako ne postoji puno zgrada, u skoro svakoj imate po nekoliko opcija: možete poboljšati i ubrzati izgradnju zgrada i trupu, pretvaranje svake jedinice u njenu bolju verziju je mogućno tek ako povećate nivo tehnologije (tako što ćete u bazi narediti istraživanje "povećanje nivoa vojne tehnologije") pa potom u laboratoriji naredite istraživanje poboljšane varijante jedinice. Pored toga, tokom misije se mogu istražiti i poboljšanja raznih delova opreme: jače oružje, brže noge i točkovi vaših mekova i slično.

Mech Platoon, naravno, pored misija tj. kampanje nudi i vs. mod u kome se možete boriti protiv računara ili protiv tri drugara u standardnom melee-u (svako ima na početku po 5 radnika i nešto resurasa, pa ožeži). Opet, sve to vredi probati, ako ništa drugo da biste se divili i čudili tome što je sve sada mogućno smestiti na dlan.





Ime: Mech Platoon
Izdavač: Kemco
Žanr: RTS

GAME BOY ADVANCE

DOOM

Mihajlo Tešić





-VIDI, mama - DOOM!
-Pa šta, sinko, to ti je igra od pre skoro deset godina, to sam ja igrala kada sam bila mlada...
-Ali, mama, DOOM! DOOM! DOOOOOOM!
-PA šta?
-PA - DOOOM, ali na Game Boy Advance-u!
-'Ajde?

Jes' vala, cela ova situacija je neverovatna i to na nekoliko planova. Pod jedan - dobili smo jedan FPS i to pravu izvornu pucačinu iz prvog lica u TRI dimenzije, i to na sistemu koji je bez ikakvih 3D hardverskih mogućnosti. Pod dva - FPS o kome se radi je DOOM! Za sve koji ne znaju, dobro došli u prošlost! Ovo vam je, deco, tata celokupnog žanra, igra koja je postavila standarde i zaslužila počasno mesto u istoriji našeg sporta. Pod tri - DOOM na GBA izgleda kao pravi! Ma, da ne verujete. Kao da sediš za PC-jem pre (previše...) mnogo godina. Naravno, ekran je mnogo mali, pa samim tim i rezolucija, ali izgled je naboden, akcija je ta, čak su i kontrole GBA sasvim na visini zadatka upravljanja ovakvom akcionom igrom.

Što se same igre tiče, nema tu preterano puno da se zna. Pa to je DOOM! Dvadeset četiri nivoa pikanja kroz hodnike, prostorije i čak poneki otvoreni prostor, nalaženja oružja, oklopa i municije i - ubijanja i masakriranja, napucavanja i oduvavanja gomila i gomila ksenofobičnih vanzemaljaca. To vam je život.





Samo izvođenje je savršeno - FPS. Vidite svoju ručicu s oružjem usred donje ivice ekrana, a ostalo je istorija i ne tiče vas se. Ako se mrdne - upucaj ga. Krećete se napred-nazad pomoću dugmića za napred-nazad (ovako revolucionaran sitem kontrola treba zapamtiti, pošto u doba kada je Doom bio zakon, još nije bilo pomeranja oružja po X osi tj. nije bitno da li je neprijatelj iznad ili ispod vas, vi samo pucajte u njegovom pravcu i pogađaćete ga), rotirate se levo-desno, bočni dugmići služe za strafe (jer bez strafe-a, to ne bi bio DOOM), a na A - pucate li pucate... Municija, zdravlje i oklop su očigledni, kao i faca našeg junaka koja je preslatko animirana: stalno se nešto beči, krevelji i, bogami, pati kako mu opada zdravlje.

Grafika toliko liči na pravi DOOM da je to neverovatno. Jeste da je u primetno manjoj rezoluciji (što se jedino bitno odražava na sprajtove protivnika kada su dosta daleko - ne liče ni na šta, ali se pomeraju, tako da znate da treba da ih upucate), ali je to TO! Svako ko je ikada igrao izvornu igru osetiće čudnu toplinu oko srca kada bude video te drage i poznate nivoe, lokacije, tajna vrata i protivnike. Čak je i muzika gotivna.

Zaista je neverovatno šta sve GBA može da izračuna, pošto je sve računanje u tri dimenzije softversko. Tu su čak i efekti dinamičnog osvetljenja (pokvarene neonke koje sevaju i sl)! Naravno, katkad se ipak pojave problemi u broju sličica u sekundi, ali su zapanjujuće retki (a i tada možete isključiti dinamično osvetljenje, ako će vam to pomoći). Jedini bedak jeste to što leševi protivnika nestaju! Šmrc - kako da znam da li sam u ovoj prostoriji već bio?

Ah, da - DOOM ima i opciju za više igrača. Ma, ukakavanje, šta da vam kažem. Ako imate četiri kertridža (i četiri GBA konzole), možete se oprobati i, ako ništa drugo, uživati u nadrealnosti situacije - zaboga, pa igrate FPS na GBA! I to DOOM, DOOM, DOOM, I tells ya!

Ime: Doom
Izdavač: Activsion
Žanr: FPS

GAME BOY ADVANCE





Mihajlo Tešić

KONAMI KRAZY RACERS



Ova igra, kao što i samo njeno ime nagoveštava, pripada žanru koji bi se mogao nazvati "glavati karting", a čija je glavna odlika to što je celokupan dizajn nedotupavno dopadljiv i sladak, što se ogleda u činjenici da su glavni likovi veoma glavati u odnosu na svoja vozila. Ma znate, Mario Kart...

Poređenja između Konami Krazy Racers i Mario Kart-a su neminovna, neizbežna... i potpuno odgovarajuća, pošto Konami Krazy Racers veoma očigledno kopira uspešnu formulu koje se Nintendo prvi dosetio. I glavonje, i karting-trke, ali i koncept da su vozači u stvari likovi iz drugih popularnih igara koje je ova firma objavila, kao i to što su staze po kojima ćete se voziti takođe inspirisane lokacijama iz drugih Konamijevih hit igara.

I tako, igra je bezočni plagijat Nintendovog hita, ali to je ne čini ništa manje zabavnom. Konami je već dovoljno ustanovljena firma, tako da nije nedostajalo "inspiracije" za nivoe i likove. Ipak, problem je u tome što se većina referenci odnosi na igre koje evropska (a kamoli naša) publika nije imala prilike da vidi, pošto su se pojavile samo u Japanu. Da li vam nešto govore naslovi Parodius, Twin Bee i Jikkyo Power Pro Baseball? Čuli? Možda. Igrali? Čisto sumnjam.

Ipak, zato su tu Castlevania i Metal Gear Solid, kao i Mystical Ninja, za koje verujem da su vam poznati. No, ne zanosite se da ćete voziti glavatog Solid Snake-a. Tu vam je zato nindža (jedan od...). A predstavnik Castlevania-e je Drakula lično...

Naravno, igrate se tako što jurcate po raznoraznim stazama prepunim mesta u koja možete upasti (bez značajnijih posledica osim što ćete izgubiti nekoliko sekundi), prečica preko terena i, naravno, bonusa. Da, poenta nije samo trkati se već i upucati protivnika svim blesavlucima koji mogu da se nasumično pojave kada pokupite neko zvono sa staze. Pokazatelj bonusa se zavrti, a vi dobijate ubrzanje, bombe, nevidljivost i svačiji favorit - pretvaranje svih protivnika u kasice-prasice koje se i dalje voze, ali su nešto sporije i mnogo slađe... Za uspeh je potrebna zdrava kombinacija vožnje i podlosti tj. upucavanja opozicije, kako to već biva.







Pored osnovnih trka, možete se oprobati u još nekoliko režima koji su zamišljeni za igru više igrača preko link kabla (do četiri, iako se dva preporučuje kao optimalan broj, pošto u tri ili četiri igrača Konami Krazy Racers ume da se uspori ili čak poptuno smrzne! Nevaljali Konami). Tek ti alternativni režimi su blesavi, pa čak i originalni: tu je borbeni mod u kome nije sve u napucavanju već se igrate šuge s tim što onaj ko je šuga ima i malo veće probleme, pošto s titulom šuge stiže i tempirana bomba! Kome bomba eksplodira u naručju, sigurno nije pobednik... Postoji i opcija u kojoj se trkate tako što treba da priđete što bliže litici, ali da ne padnete (tzv. "chicken")...

Što se grafike tiče, cela ideja "lažnog 3D" prikazivanja koju su odlično koristili i Mario Kart i F-Zero prisutna je i u Konami Krazy Racers. Tzv. Princip 7-style 3D gde je cela mapa jedan crtež koji se rotira kako vi po njemu vozite pokazuje se veoma uspešnim. Zvuk nije ništa posebno, ali je muzika odlična: blesavi japanski pop iz video igara! Čak ćete moći da prepoznate neke teme iz poznatih vam igara koje ćete čuti kada se budete vozili po nivoima inspirisanim tim igrama. Totalno odgovarajuće, mada nikako da dobije malo varijacija. No, igra kao celina je zato dovoljno raznovrsna i šarena da vas drži dugo. Ako vam već nije dosta Mario Kart-a..





Ime: Krazy Racers
Izdavač: Konami
Žanr: Glavata trka

GAME BOY ADVANCE

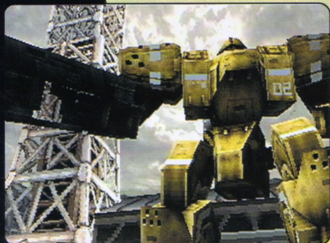
zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	4.0	5.0	5.0

81%



Uroš Tomić

front mission 3



Sećam se da mi je gazda jednom prilikom rekao da je provalio koliko se ložim na keš. Morao sam ga razočarati, priznajući mu da se ložim na mašine i cyberpunk, te da mi treba mnogo novca kako bih sebe što uspešnije smestio u to okruženje. "Kakve, bre, mašine", pitao je on mene, očigledno ne razumevajući na šta sam mislio, pa sam mu objasnio da hoću sveeemirski TV i digitalizovani WC, GBA i Pe-Es dva, DVD, SDC, GBC i TBC, skuter, puter i kompjuter, tehno stub i Sony klub... Izvadio je kutiju lekova za smirenje, položio je na dlan moje desne ruke, okrenuo se i otišao, vidno zabrinut. Vratio se s diskom u ruci, stavio ga na dlan moje leve ruke i rekao: "Dve ujutru, dve pred spavanje i ovo ostvarenje u međuvremenu. Ali moraš da jedeš i vršiš nuždu na propisanom mestu!"

I ja sam se igrao i vršio nuždu gde treba, ali nisam spavao i nisam jeo. A posle nisam vršio ni nuždu. Ne sećam se kako je sve to dalje teklo, ali još uvek izgledam kao da sam pobegao iz Aušvica (UUU! Švico? Može! Nadrealisti, prim.aut).

Gledali ste film Razbijač u kome Snajps raznosi vrata zapečaćenog muzeja (topom), govoreći kako je (misleći na sebe) "blast from the past"? E, nisam mogao da smislim bolje poređenje u četiri reči za ovu igru. A što se tiče svega ostalog, gospodo - Square je to, što podrazumeva duboku i kompleksnu priču s interesantim zapletom, zanimljivim i simpatičnim individuama, dubinom, odličnim ali nadasve lakim i jednostavnim sistemom upravljanja, te dužinom koja bi zapanjila svakog prosečnog igrača. Ali, krenimo redom...

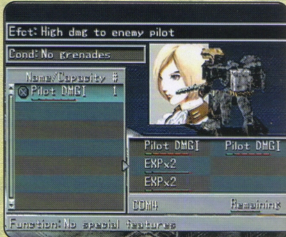


Vi ste Wanzer-tester (test-pilot robotizovanih borbenih mašina iliti Mech-ova) koji radi za nezavisnu firmu i sa svojim prijateljem isporučujete u vojno postrojenje novi model. U bazi dolazi do incidenta za čiju eskalaciju BAŠ vi bivate optuženi, a da sve bude interesantnije, BAŠ u toj bazi, kao mlada naučnica radi vaša sestra (polusestra ili posestrima). Odjedared, nalazite se okruženi vojskom koja je do juče bila vaša i ekipom tajnih agenata, verovatno inostranog porekla, koja pošto-poto hoće da vas marne. Da sve bude iskomplikovano do kraja, pojavljuje se koka koja tvrdi da je naučnik i vojni ekspert suparničke države i da je njenom nepažnjom prototip supertajnog oružja, Midas, otuđen, te donesen u bazu na ispitivanje. I tu sve počinje... ili možda malo ranije, jer ono što u početku liči i izgleda kao sistem jednostavih izbora rezultira pokretanjem jedne ili druge priče. A fora je u tome što se dve priče korenito razlikuju i dok su vam u jednoj pojedini likovi pobratimi i saveznici, u drugoj su psi i uzurpatori. Tokom jedne zajednički gledate preko nišana, a tokom druge SE gledate preko nišana. U misijama u kojima ste se u jednoj priči branili ili prolazili sada napadate i zaustavljate juriš. Tereni su mahom isti, ali su ciljevi totalno suprotni onima koje ste onomad imali. Koliko je to dobro, ne mogu vam ni sam opisati jer sve doprinosi jednoj većoj, GLOBALNIJOJ, zanimljivijoj priči, koja vam pruža širi pogled s jedne više perspektive, a sve je to maestralno upakovano na samo jedan disk.



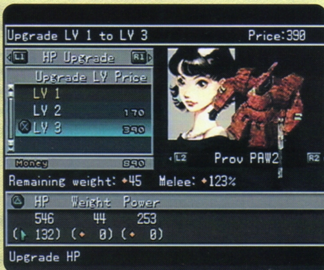
S druge strane, tu je Internet. Pored mnoštva foruma (sajtova) i sistema ostavljanja poruka, e-mail-ovanja i kupovine i nabavke, možete da se dodatno informišete o pojedinim likovima, da se dopisujete s "braćom", te da sakupljate razne informacije koje će vam dobro doći. Ovo možete potpuno da zanemarite, ali pokušajte da pronađete propusnicu za neki vladin sajt i pročitajte podatke o nekome ko vas juri ili o pojedinom zvaničniku i njegovom stavu koji je vezan za događaje u Jokosuka bazi ili probajte da pronađete softver za popravku korumpiranih fajlova pojedinih likova i shvatićete o čemu sam vam pričao. Adrese i propusnice dobijate od ljudi koji vas simpatišu, od prolaznika s kojima popričate ili, posle, iz borbi, kao deo softvera pobeđenih i porobljenih Wanzer-a. Tu su i spenderi, hakeri 22. veka s kojima ste mestimično u talu, a kada priča bude počela da vas nosi po različitim zemljama, shvatićete kolika je mreža u stvari i šta sve možete. Posebna poslastica je nabavljanje mapa na kojima možete da unapređujete svoje borbene i taktičke sposobnosti ili ulepšavanje desktopa, ali ne bih sada i o tome.

A onda, tu je i borba i opremanje Wanzer-a. Na početku svake borbe dobijate uslove za pobedu i poraz, te počinje razračunavanje po sistemu krugova. Arene u kojima se borite potpuno su trodimenzionalne i podložne rotiranju, tako da se



nekad bilo...





retko dešava da dođe do nepreglednosti. Dok se pomerate, vide se robotići na mapi, ali kada dođe do akcije, kamera zumira robote koji se krljaju, tako da možete videti ko je kome "usta razvalio". Kretanje se zasniva na mogućnostima robota i na vašim akcionim poenima, tako da, ako dođe do pomeranja i napada, a preostane vam još poena, možete da odgovorite na neprijateljski napad odbrambenom akcijom. Što se tiče izbora oružja, svaki lik u igri može da koristi svako, ali ne podjednako uspešno kao i "onaj drugi". Kazuki počinje sa sačmarom i ima najbolju ocenu na njoj, što znači da je s njom već izvežban, precizan i brutalan, ali što je više koristi u igri, to mu više skače iskustvo i ocena. Tako prelazite iz klase u klasu (A, B, C), a koristeći pojedina oružja, piloti dobijaju specijalne sposobnosti u borbi. Tako Ryogo, vaš verni i u-večitom-pubertetu-zarobljeni pratilac, koji počinje sa mašingeverkom dobija talente koji mu povećavaju preciznost i dižu ROF (rate of fire), dok Kazuki koji od početka koristi sačmu i "bokser" dobija dvostruki napad - jedan pesnicom, jedan sačmarom. Sačmara oštećuje sve delove vozila, a svako vozilo, bilo da je u pitanju Wanzer, tenk, helikopter ili nešto



još gore, ima dve ili više particija. Venzeri su izdeljeni na telo i udove, pa ako se desi da ud sa oružjem bude odstranjen - tog oružja više nema. Nego, da se vratim na oružje - svako ima klasu, opseg razornih sposobnosti, težinu i količinu utrošene energije (kao i svaki drugi deo Wanzer-a). Dok mašinka buši i koncentrisano seje u pojedine delove, štoka udara (impact) i to u SVE delove simultano, snajper gruva jednom, ali s daljine i vredno (isto kao i minobacač). Pridodat je i bacač granata, plamena i "melee" oružja kao što su pesnica gneva (bokser), našiljena pesnica, šiljak (koplje, ali više liči na čačkalicu) ili sekirče. Vi po sopstvenim željama kreirajte borca, bilo da želite dalekometnu kantu ili snažnog borca za prsa-u-prsa. Posebne bonuse ćete dobijati ako razorite celog neprijatelja (parče po parče) ili ako utrošite malo vremena i napada u borbi, pa nije sve u fazonu "ožeži po muvi" (a muva sam bio ja, prim.aut).



Što više napredujete, to ćete bolju opremu i naoružanje - što pleniti, što nabavljati na mreži, pa možete da zamislite kakve sve makine možete sklopiti u zavisnosti od toga da li želite jako oružje ili jaku mašinu. Izbor je na vama, a mogućnosti ima mnogo. Nakon četrdeset i neke misije u (ja mislim) Alisinoj verziji (za razliku od Emine), dobićete podatke o "najnadrljanijem" Wanzer-u i o tome kako ga nabaviti. Prema tome, kako god da okrenete, u pitanju su dani i nedelje igranja, pa sada vi vidite da li vam se isplati da igru nabavite. Ali, pošto je u pitanju Square, svi iole ozbiljniji igrači ovaj naslov već uveliko imaju, a oni koji ga nemaju - ili su ga igrali ili su za njega već odavno čuli. Oni koji ga nemaju verovatno su isključeni iz svih tokova, što svetskih, što životnih, pa im ja savetujem da se igraju ili da idu na Internet da se informišu ili da dobave što više šarenih revija (domaćih i stranih), a posebno NAŠIH (mislim BAŠ na Bonus). Živi bili pa igrali!



1 igrač

Memorijska kartica 2 - 6 blokova

Analogni kontroler

Ime: Front Mision 3
Izdavač: Squaresoft
Sistem: NTSC
Žanr: Vožnja





Miroslav Đorđević

WARHAMMER DARK OMEN



1 igrač

Kompatibilno sa mišem

Memorijska kartica 1 blok

Kolega Tešić je ranije, u rubrici Igre bez struje, opisao legendarni FRP serijal Warhammer koji je, pored uobičajenih kockica i mnogobrojnih knjiga s pravilima, sadržavao i element kolekcionarstva, tj. sakupljanja (i bojenja) raznovrsnih figurica. Tako su zaljubljenici u ovu igru vremenom stvarali čitave armije goblina, vitezova, orkova i još desetina i desetina drugih trupa odnosno rasa, a kada je vojska jednom oformljena, zabava počinje. Pomenute figurice su se na ogromnim mapama ređale, pomerale i borile s neprijateljskim, sve uz pomoć preciznog merenja lenjirom, poštujući mnogobrojna pravila. Velika popularnost ovog serijala u svetu (kod nas je zaista retko ko uopšte čuo za Warhammer, a kamoli ga igrao) pokrenula je ljude u Games Workshop-u da 1997. ceo taj svet prebace u video igru pod nazivom Warhammer DARK OMEN, jednu od prvih 3D real-time strategija tog vremena. Godinu dana kasnije usledila je konverzija za PlayStation koja je bila (i ostala!!!) najbolja strategijska igra za tu konzolu.

Što se priče tiče, ona je, s današnje tačke gledišta, stupidna i hiljadu puta prežvakana, ali treba imati u vidu da se Dark Omen, kako sam već rekao, pojavio davne 1997. godine i da je on, u stvari, jedno od prvih ostvarenja koja su furala taj fazon. U svakom slučaju, evo o čemu je reč. Na krajnjem jugu izmišljenog sveta mrtvi su ustali i krenuli u osvajanje sveta, uništavajući pred sobom sve što diše. Nešto severnije su im se na putu isprečile horde orkova koji su preplašeno krenuli da beže sve severnije, pri tom napadajući i pustošeći patuljačke i ljudske gradove. Ljudi su udruženo počeli da pružaju otpor sve češćim napadima orkova i kostura, a vi preuzimate ulogu Morgan-a Burnheart-a, zapovednika jedne, u



početku male, grupe vojnika-plaćenika, normalno, sa zadatkom da zaustavite i uništite neprijatelja.

Bitna razlika Warhammer sistema u odnosu na druge FRP igre (D&D, MERP...) jeste u tome što ovde nije reč o avanturi kroz koju vodite nekoliko likova, već je pitanju prava strategija, taktičko raspoređivanje jedinica i, što je najvažnije, upravljanje njima za vreme partije (razume se - potezno). Sve to je u potpunosti prebačeno u video igru, ali u realnom vremenu, tako da nije dovoljno samo biti dobar strateg već i brzomislilac kako biste pobede u bitkama postizali sa minimalnim gubicima ili čak bez njih (jedan moj drugar je prešao celu igru bez i jedne jedine izgubljene jedinice! Srle, puno pozdrava!!! - prim. aut). Veličine mapa na kojima se bitke odi-





Ime: Warhammer DARK OMEN
Izdavač: Elektronic Arts
Sistem: NTSC
Žanr: Strategija


PlayStation



gravaju variraju od relativno male (na primer, prva mapa - tri kućice, vodopad i nešto šumice) do zaista velikih (ima ih koliko hoćete kada malo odmaknete od početka igre) i sve su 3D. Kameru je mogućno potpuno slobodno rotirati odnosno zumirati kako biste u svakom trenutku imali najbolji pogled. Jedinice su sprajtovi, ali su tako lepo nacrtani i uklopljeni da se često stiče utisak trodimenzionalnosti. Prvo što treba da uradite jeste da rasporedite svoje trupe, imajući u vidu da su neke jedinice (topovi, na primer) nepokretne, te treba pronaći takvo mesto sa koga mogu da deluju na velikoj površini (pametno je u blizini držati bar jedan odred pešadije kao podršku tobdžijama ukoliko dođe do borbe prsa u prsa). Kada jednom rasporedite jedinice, pritisnite start i borba počinje. Sem uobičajenih strelaca, topova, konjice i pešadije, u borbi protiv sila mraka će vam pomoći i čarobnjaci (vatreni i ledeni), džinovi, zatim izuzetno zanimljivi odredi ludaka (ne povlače se čak ni kada uopšte nema izgleda za pobedu), patuljački odredi sa sekirama i mnogi, mnogi drugi. Kako napredujete kroz igru, stalno će vam se priključivati novi odredi, tako da na kraju igre vodite već impresivnu armiju.

Dark Omen je igra koju treba postepeno učiti. Iskreno rečeno, samo za ispravno postavljanje jedinica trebaće vam dosta vremena i taktiziranja, a da ne govorimo o, recimo, korišćenju nekih složenijih magija. Takođe je potrebno voditi računa o tome da ne naredite slučajno svojim strelcima ili topovima da pucaju na neprijateljsku jedinicu s kojom se već bori neki vaš odred prsa u prsa, jer na taj način ubijate ne samo protivničke već i svoje vojnike. Dakle, imajte strpljenja da naučite te osnovne stvari jer zaista vredi, igra je jednom rečju klasik. Moram još da pohvalim muziku koja stvarno diže atmosferu za vreme borbe.

Iako stara, ova igra je, u nedostatku konkurencije (strateške igre za PlayStation se mogu nabrojati na prste jedne ruke), još uvek najbolja u svom žanru. Pošto je u pitanju konverzija, pa još i strategija, komande su bolna tačka ovog naslova, ali se mogu ukrotiti uz malo volje. I posle toliko vremena, Warhammer Dark Omen za PlayStation ostaje vredan preporuke! Uživajte!



AUTOR: ... & DUH	ODLAGALIŠTE OTPADNIH MATERIJALA	ENERGIJA	VRSTA VOĆA	POZNATA MARKA KOMPAKT DISKOVA	POZNATA PROGRAMER. KUĆA STARIH RETRO APARATA	VREMENSKI PERIOD	BELGIJA	ERIH BERNEKER	DIPLOMATSKO TELO	ZAČINI, MIRISI	VATERPOLISTA, IGOR	bonus
LIČNOST SA SLIKE	D	E	J	V	I	D	B	E	K	A	M	ZLI ČAROBNJAK IZ "GOSPODARA PRSTENOVA"
ŠPANIJA	E	SLOVENAČKA FABRIKA BIRO OPERME / OBIM	A	C	4	O	ŠAHISTA, SPASKI / IVO NAKIĆ	B	5			S
UKOPI, SAHRANE	P	O	6	R	E	B	I	ULOGA, EPIZODA / AMPER				A
OBIM	O	PREVARA / STRUČNJAK ZA GRAĐU TELA	O	B	M	A	N	A	MARLJIVOST / KELNER (MN.)			R
PEVAČICA, OBRIĆ	N	A	D	A				FUDBALER, NGVANKO / ZATIM	K			U
PRKOS	I	N	A	T				P	O	S	L	M
LIČNA ZAMENICA	J	A	ITALIJA / MASLINA	I				POND / LADIN TERENAC	N	I	Y	A
NAJSITNIJA ČESTICA	A (2)	T	O	M	BLATO	AMPER	LESOTO (SKR.)	OBIM / SEOSKO PODRUČJE	O	EVROPSKA REKA / DRŽAVA U AZIJI		N
DUH GAMES	OTO LIBMAN / GLUMICA, RAS	O	L	SRPSKI RODOLJUB, NIKOLA / REKA U AFRICI		A	L		B			SEDIŠTE NA BICIKLU
POZNATA ŠANTIĆEVA PESMA	E	M				NIJE MLAD / ZAPREŽNI PRIBOR	S	T	A	R	SUMPOR / PANČEVO	S
VOLT	V	LETNJIKOVAC / NEON			3	Z	SEMITSKI NAROD / AUSTRIJA		R		P	I
GODIŠNJAK, LETOPIS	A	N			MORNAR	P	A		I		A	C

REŠENJE IZ PROŠLOG BROJA JE **AMIGA**

NAGRADNI KUPON

REŠENJE B A 3 4 5 G

IME

PREZIME

ADRESA

KUPONE SA TAČNIM REŠENJEM SLATI NA ADRESU: BONUS, POŠTANSKI FAH 32, 11050 BEOGRAD 22 SA NAZNAKOM "ZA NAGRADNU SKANDINAVKU"

Imena dobitnika nagradne ukrštenice iz prošlog broja

CD po izboru su dobili: Saša Ličić, Bor • Darko Stevanović, Dubočka • Filip Jovanović, Kruševac • Stefan Radojčić, Pančevo • Ivan Joksimović, V.Moštanica

Časopis Bonus su dobili: Dejan Jankov, Novi Beograd • Srđan Nikolić, Velika Plana • Dalibor Šaula, Srbac • Marko Milićev, Starčevo • Miloš Stančić, Mačkov kamen

Miroslav Đorđević

POPULOUS
THE BEGINNING



"U početku je bila tama, a onda je iz tame došla mana i s manom - vizije. Nismo bili sami, postojali su i drugi svetovi, druga plemena su se kretala kroz Raj kao kuga. Oni bi nas uništili!!! Ja, Kozes, sama sam u plemenu... Mana je prošla kroz mene kao vatra, oslobađajući magiju. Iskonske legende su prorekle moj dolazak - ja sam bila Jedini, osoba sudbinom određena da vlada, izabrani, ja sam bila ŠAMAN!!! Vreme mira je iza nas, sada je vreme za rat!!!"

Ovako počinje remek-delo programera Bullfrog-a, igra koja je ostavila blago rečeno fenomenalan utisak na mene, kao i na milione igrača širom sveta. Reč je o ostvarenju koje je osnivač kvazižanra pod nazivom "božanske igre", o utemeljivaču svih utvrđenih pravila koja danas srećemo u svakoj igri ovog tipa (npr. Black&White). Populous The Beginning, zajedno sa Dark Omen-om (čiji opis takođe možete pročitati u ovom broju), čini sam vrh svih ikada objavljenih strategijskih igara za PlayStation. Ona predstavlja fuziju simulacije stvaranja, borbe kao i upravljanja svim onim što ste stvorili (ili oteli). U Populous-u vi imate potpunu kontrolu nad svim svojim podanicima, što znači da vam se niko od vaših ljudi nikada neće suprotstaviti čak i ako otvoreno pokušavate da mu na bilo koji način naškodite, te stoga ovaj naslov spada u kategoriju "božanskih" igara.



Kao što ste iz prvog pasusa verovatno shvatili, vi se nalazite u ulozi Kozes, mladog šamana (da ne kažem šamanke) s ambicijom da pokori ostala plemena. Pošto je to izuzetno dug i težak zadatak, svakom igraču preporučujem da se pre igranja ove igre okuša u tutorial modu koji će ga naučiti svemu onome što je potrebno da zna o igranju. Igra je potpuno 3D (sem likova koji su sprajtovi - klasika) i, za razliku od 90% drugih strategija za konzole, može se pohvaliti izuzetnom preglednošću. Misije su smeštene na tridesetak malih planeta, tako da ćete se, ukoliko konstantno idete pravo, na kraju vratiti na mesto sa koga ste krenuli.

Na početku svakog nivoa naći ćete se na poljani sa 10-20 svojih podanika, nekoliko kućica i krugom za reinkarnaciju. Da biste uništili svoje neprijatelje, potrebno je izgraditi selo, napraviti dosta vojske, organizovati dotičnu i - napasti. Selo treba praviti planski i smisleno jer je to presudno u misijama u kojima se prvo branite pa tek onda napadate. Na raspolaganju vam je veliki broj objekata - kuće, hramovi, barake i borbene kule, a za građenje svakog od njih potrebni su vam resursi, koje pak, kao što smo navikli, sakupljaju vaši podanici. Što se vojske tiče, stvar je veoma prosta. Obične stanovnike treba poslati u kampove za obučavanje posle čega će oni postati vojnici. Njima, nažalost, nije moguće baš bogzna kako kompleksno upravljati, ali se taj nedostatak da i oprostiti zbog generalnog kvaliteta ove igre. Pored običnih jedninica, izuzetno su zanimljivi sveštenici (nalik Monk-ovima u Age...) koji mogu da konvertuju neprijateljske trupe u vaše, što je dobro isto koliko i loše, jer i protivnici to mogu (dešava se da vam "preotmu" i po nekoliko desetina vojnika). Ukoliko šaman pogine, a njegova vojska još uvek nije istrebljena, on će se posle kraćeg perioda ponovo pojaviti u krugu za reinkarnaciju. On takođe može da baca najrazličitije magije (prizivanje zmajeva, tornado, vatra, povlačenje i nadolaženje vode, vulkan i sl), koje sve fenomenalno izgledaju.





Odlična muzika, tema i realizacija ove igre učiniće da vam ona bude izazovna i zabavna jako, jako dugo i jedna jedina stvar koju mogu da navedem kao manu jeste to što igra zauzima čak 15 blokova na memorijskoj kartici. I posle toliko godina, Populous je još uvek fenomenalan.

"... and I will become... a GOD!!!"

1 igrač

Memorijska kartica 15 blokova

Podržava vibracionu funkciju

Analogni kontroler

Ime: Populous - The Beginning
Izdavač: Bullfrog
Sistem: PAL
Žanr: Simulacija



PlayStation



Kermit



Uf, došlo vreme da se jurcamo po vozu. Namučila vas je ova igra i to poprilično. Odma' da vam kažem da nije toliko teška kao što izgleda, ali će od šetnje opako da vas bole noge. Voz je mali, ima samo 15 vagona, pa šta mislite koliko treba da se šetate da bi igra dugo tajala? U svakom slučaju mi ga završismo što i vama želimo. A Dracula 2 se i dalje penje i sve nam se čini da će biti u sledećem broju. Čak smo poprilično sigurni.



Završnice:

Scenario A. Najbolji završetak. Ako ne grešim, da biste ovako završili igru treba da: pokupite sve beleške, obiđete BAŠ SVE prostorije, i da obavezno igrate na nivou NORMAL ili EXPERT.

Scenario B. Ako nešto od gore navedenog ne ispunite.

Scenario C. Nisam baš siguran, a mislim da nije bitno.

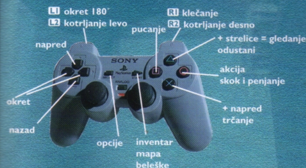
Scenario D. Ako ne pokupite disk A nakon što ubijete Borisa Zugoskog u 10. vagonu.

Scenario E. Ako ne spasite Bilija MacGuire-a.

Mali saveti:

- Pretražite sve leševe, velike su šanse da pokupite municiju ili prvu pomoć.
- Pucajte SAMO ako ste dovoljno blizu (nišan pocrveni), jer ako budete mnogo promašivali nećete imati dovoljno municije, pogotovo na expert težini.
- U pucnjavi uvek kleknite (R1). Pomoći će vam da preživite.
- Mesta za snimanje i sanduci za čuvanje viška stvari su uvek u WC-u, obeleženi znakom za reciklažu.

Legenda kontrolera



Uvod:



U ulozi ste Jack-a Mortona, NATO poručnika, koji treba da čuva francuskog ambasadora i njegovu porodicu koja ide iz Rusije u Francusku. Nalazite se u specijalnom vozu nazvanom "Blue Harvest". Međutim, voz otima grupa ruskih terorista na čelu sa Borisom Zugoskim. Vaša jedinica je likvidirana i ostali ste sami ...

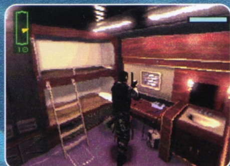


Igra: Russia - St. Petersburg

Igru počinjete na krovu 13. vagona i treba da stignete do poklopca na 11. vagonu.



Usput treba da ubijete trojicu terorista koji će vas napasti i da pokupite municiju. Siđite u otvor i pogledajte leš, pokupite prvu pomoć i spustite se još jedan sprat niže. Uđite na vrata koja vas vode u vagon 10 i ubijte teroristu koji čuva dve sobe. Uđite iz dugačkog hodnika na prva i druga vrata i naći ćete relej i belešku. Uzmite ih i vrati-



te se u vagon 11. Pretresite usput tela i idite uz stepenice da pronađete WC. Idite do



bara. Tamo nađite još jednu belešku. Idite do malog lifta koji se nalazi iza bara. Upotrebite relej, ignorišite dvojicu terorista i



uđite u lift. Kad izađete upalite svetlo da se ne mučite u mraku. Nalazite se u kuhinji, dekorisanoj sa puno krvi. Pronađite kuvareve beleške, pa otključajte vrata na oba kraja i uđite u hladnjaču. Naći ćete kuvara u obliku sladoleda i "Gold Cardkey" pored njega. Isključite hladnjaču, jer ispod leda ima municije koju ćete moći da pokupite kasnije. Kad izađete, upucajte teroristu i vratite se do vagona 10 na drugom spratu. Upotrebite karticu da otključate vrata. Prošetajte do kraja hodnika i u sobama ćete naći dve beleške. Usput



proverite tela. Jedna od beleški sadrži šifru za zaključana vrata na sredini hodnika. Idite do njih i ukucajte 1742. Uđite i upucajte teroristu. Pokupite belešku sa stola i uđite na još jedna vrata i srešćete se sa ambasa-



dorom Mr. Pierom Simonom i sekretarom Mr. Philipom Masonom.



Russia - Novgorod

Sa mrtvog teroriste pokupite "Blue Cardkey" i idite nazad u vagon 11. Usput svratite do hladnjače i pokupite municiju. Upotrebite "Blue Cardkey" da otvorite prolaz. Odmah se popnite na sprat da izbegnete patrolu. Idite u kontrolnu sobu,



ubijte dva vojnika i pokupite im municiju i nađite belešku. Nađite sigurnosni disk i upotrebite ga u sledećoj sobi na kompjuteru. Otključajte sobu 12R01 i obavezno pokupite belešku sa table pored mape. Izađite i čućete pucnje iz sobe 12R01. Uđite i srešćete se sa Christinom Wayborn - specijalnim agentom francuskog ambasadora.

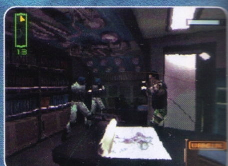


Russia - Smolensk

Pored leša pokupite belešku i vašu karticu "Blue Cardkey" dopunite na kompjuteru tako da možete da otvorite bravu u vagonu 13. Idite nazad u vagon 12 u prizemlje i pretražite sve prostorije. U poslednjoj (tuš



kabini) će vas napasti terorista. Pokupite prvu pomoć, a sa zida belešku. Novom karticom otključajte vagon 13 i odmah idite gore. Imate dvojicu terorista pa se po-



zabavite njima. Posle toga imate još da pokupite 2 beleške i municiju. Proverite laptop i saznaćete šifru za druga vrata. To je datum 24. decembar, datum odlaska voza. Da se ne mučite, ukucajte 2412. Proverite belešku iz vagona 12 i otvorite vrata WC-a na kraju hodnika i upalite svetlo. Videćete vojnika koji leži pored kade pune krvi. Ispraznite kadu i uzmite ključ. Sad idite do drugih kodiranih vrata, otvorite ih i

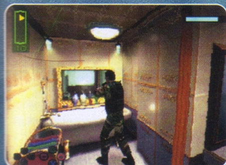


ubijte teroristu. Pokupite belešku i uđite u drugu sobu. Tamo vas čekaju ambasadorova žena i ćerka.



Belarus - Minsk

Posle uspešnog spasavanja, čeka vas prva ozbiljnija pucnjava - četvorica terorista na razvaljenom 14. vagonu. Ne rasipajte municiju i neće biti problema. Kad ih pobijete sledi animacija posle koje slobodno pokupite municiju. Sledeće što treba da uradite je da se probijete nazad do vagona 10, tamo gde ste prvi put sreli ambasadora. Ne zaboravite da uđete u sve sobe koje ste eventualno preskočili. Kad stignete, zateći ćete Masona, ali bez ambasadora. Idite do kupatila na kraju i naći ćete poruku na zamagljenom ogledalu, broj 5. Izađite i po-



zvaće vas iz štaba. Idite do vagona 11 i izađite na krov kuda ste i ušli. Idite do vagona 9, upotrebite ključ iz kade i otvorite poklopac. Siđite u 9. i pokupite prvu pomoć i idite niz stepenice. Prođite sobu sa raketama i uđite u kontrolnu sobu gde vas čeka "Billy "Lucky" MacGuire". On će vam



dati šrafciger pa se vratite u sobu sa raketama. Prvo pokupite municiju, jer posle nećete moći. Upotrebite šrafciger na raketi i izađite napolje gde vas čekaju dvojica terorista. Idite do vrata koja vode u vagon 8. Nađite zaklon i ubijte još dvojicu, pa nađite prekidač kojim ćete aktivirati viljuškar i skloniti kutiju koja vam blokira put. Treba da gurnete još jednu kutiju. Pojaviće se još jedan terorista. Upucajte ga i idite do kraja pa stepenicama gore. Ubijte još jednog pa uđite u kontrolnu sobu gde se nalaze još dvojica. Kad ih sredite, poku-



pite sa prvog leša prvu pomoć, pokupite municiju i dve beleške. Okrenite ključ i onemogućite lansiranje. Posle toga ćete se opet čuti sa štabom. Idite do sobe B ispred koje ćete uključiti struju za sobu B i spremite se za helikopter.



Poland - Lublin

Kad završite bitku čućete se sa Kristinom koja će vas pozvati u vagon 9. Idite niz stepenice i u vagon 9. Mason će vam dati "Red Cardkey" koja vam omogućava ulaz u vagon 7. Idite u vagon 7 i uđite u kontrolnu sobu. Pokupite belešku sa stola. Idite uz stepenice do pogonske sobe i pronaći ćete prvu pomoć. Sad se spustite i uđite u vagon 6. Ubijte dvojicu terorista i uključite prekidač na sredini vagona. Vratite se da proverite orman i pokupite municiju za MP5 koji za sada nemate. Sledi razgovor sa Kristinom.

Poland - Warszawa

Popnite se na drugi nivo i uđite u sobu desno. Ponovo srećete grupu i pogledajte Bilijeve pločice da vidite krvnu grupu (B Rh+). Idite dole, pa na drugom kraju vagona opet uz stepenice. Uđite u laboratoriju i pokupite dve beleške. Pritisnite dugme da ispraznite komoru i uđite da pokupite 2 pakovanja krvi i SP550 municiju. Vratite se



do sobe preko puta one gde vam je ekipa, tu pročitajte 2 beleške. Pročitajte ih pa stavite jedno pakovanje krvi u mašinu i unesite kod, tj. krvnu grupu B Rh+ i CD. Sad odnesite Biliju krv. PAŽNJA! Ako mu date pogrešnu krv, ubićete ga i to će se odraziti na vaš rezultat i na dalji tok priče. Aktiviraćete scenario E, Italija - Milano. Bili će vam dati karticu za koju ne zna koja vrata otvara.

Poland - Poznan

Kartica koju ste uzeli otključava vrata na donjem nivou. U ormarićima ćete svašta pronaći: neprobojni prsluk, infracrvene naočare i TNT. Vratite se do Bilija i dajte mu pancir, jer ako ga ubiju odoste vi u Milano. Vratite se dole i otvorite vrata koja se nalaze pored kofera. Idite u ventilacioni



otvor i naći ćete se na drugom spratu. Pokupite prvu pomoć i municiju i otključajte vrata. Spustite se merdevinama i pripremite se za "fajtanje" broj 2.

Germany - Berlin

Ova pucnjava je teža od one iz vagona 14. Čekaju vas trojica terorista spreda i 2 pozadi. Budite pažljivi, a trebalo bi da imate



brdo energije i gomilu prvih pomoći. Kad ih sredite čeka vas prvi boss u igri.

Germany - Leipzig

Skočite na voz kojim su teroristi došli, uđite kroz otvor na krovu i pokupite municiju. Uđite na najbliža vrata i ubijte dvojicu terorista i pse. Uzmite njihovu municiju i granate i snimite poziciju, a prethodno ostavite sve nepotrebne stvari. Idite kroz vagon 3 gde vas iza kutija čeka jedan terorista, pa produžite do vagona 2 gde se nalazi boss. Boss je naoružan samostrelom i nije ga teško pobediti. Potrebno je da ga pogodite 10-15 puta. Kad ga ubijete ostaviće vam "microfilm A", samo-





strel i "White Cardkey". Ponovo snimite poziciju, jer još nije gotov teži deo igre. Upotrebite karticu da otvorite vrata od upravljačke kabine. Posle razgovora sa koleginicom, saznaćete da treba da uskladite brzinu voza na 80mph da bi



mogli da pređete nazad na vaš voz. Imate samo 3:30 sekundi za to. Kada se poravnate sa 4. vagonom izađite merdevinama i to je to.

Germany - Frankfurt

Posle razgovora, uđite kroz otvor i pokupite još TNT-a. Siđite dole i uđite u kompjutersku sobu. Ima samo jedan čuvar pa nije nikakav problem da ga sredite. Pokupite belešku pa idite u manju sobu do kompjutera. Sad zamislite da su tri tastera A, B



i C. Otključaćete ga ako ukucate: A, C, B, C. To otvara šaht i naći ćete se u vagonu 5 u koji niste mogli da uđete. Sad otključajte vrata prema vagonu 6. Uđite u prvu sobu i stavite infracrvene naočare. Pratite zrake i zapamtite kako se kreću, pa polako idite na



drugi kraj prostorije. Na kraju imate prekidač, pa ga pritisnite i isključićete fotoćelije, a samim tim i gas. Usput pokupite konopac i kombinujte ga sa samostrelom. Popnite se na sprat u vagonu 5. U prvoj prostoriji čekaće vas robot koji besomučno puca. Ne trudite se previše da izbe-



gavate metke, nego ga brzo upucajte. Ostaviće vam okvir sa municijom za MP5 pušku, a pušku ćete naći na polici. Ako imate pri ruci onaj dupli okvir upotrebite ga da povećate kapacitet puške. U sledećoj mračnoj prostoriji upucajte dvojicu terorista i pritisnite dugme da isključite struju na vratima na donjem nivou. Pokupite beleške i siđite dole i idite opet u gasnu komoru. Idite na drugi kraj i kroz vrata. Pritisnite prekidač i liftom se popnite u vis. Ovde upotrebite samostel da pređete preko do



sledećeg postolja gde ćete naći "IC prototype". Kad pokupite čip, sve zamke se gase. Izađite iz sobe i ponovo ćete čuti Kristinu. Vratite se u vagon 6 u ambulantu, i to je kraj prvog diska.

DISK 2
Germany - Stuttgart

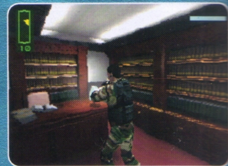
Na redu je najduži nivo u igri. Pokupite municiju i izađite iz sobe i idite nazad do vagona 12. Čuvajte se usput, i ponovo proverite sve sobe jer ćete u nekima pronaći ručne bombe. Kad stignete do 9. vagona, izađite na krov. Predstoji vam bitka sa drugim Bossom. Ubijte teroriste i idite do 12. vagona gde ćete se sresti. Drugi boss je teži od prvog i ima bacač plamena. Nemojte da koristite MP5 pušku, jer će vam trebati kasnije. Savet je da ne pokušavate da pucate dva puta u njega, nego jedan metak i bežanija! Veština preskakanja sa vagona na vagon će vam mnogo pomoći. Kad ga konačno sredite, uzmite mikrofilm B koji će da ostavi. Sad idite u vagon 12 na drugom spratu, da se sretnete sa Zugoskim.



Siđite sa krova u vagon 11 pa idite do 12. Boris Zugoski se nalazi u sobi gde ste koristili kompjuter da oslobodite Kristinu. Ako ste do sada odradili sve kako treba, on će kao taoca držati Billy MacGuire-a. Obavezno snimite poziciju, jer je Boris jako zaj***n tip. Sad uzmite MP5 i srećno. Boris je sposoban da baca granate koje njega ne povređuju, pa se čuvajte. Kad ga izrokate, pokupite pentagon i njegovu kutiju cigareta. Ako ste Biliju dali pancir, preživeće ovu pucnjavu, a ako niste onda je pokojni. Izađite napolje i čućete se sa Kristinom. Idite u vagon 10 na spratu i naći ćete mesto gde treba da stavite pentagram.



Otvoriće se skrivena soba i tu pokupite municiju za SP550, belešku i disk A. Pažnja: ako sada ne uzmete disk, ambasador će umreti i vama sledi Scenario D. Pošto je Kristina u međuvremenu otišla u vagon 4 idite i vi tamo. Popnite se na sprat i upotrebite zlatnu karticu da otvorite zaključana vrata. Čim uđete otvorite orman i uzmite još jedan pištolj. Iskombinujte pištolje. Još ćete naći belešku, a u sledećoj



sobi imate "Black Cardkey" i još jednu belešku. Idite u vagon 3 sa IC čipom. Otvorite vrata između 4. i 3. vagona sa "Black Cardkey" i čekaju vas dva čuvara. Idite u malu sobicu na kraju vagona pre nego što se popnete gore. Pokupite belešku , municiju i ključ od ormarića u vagonu 6. Idite uz stepenice (ponesite čip) i odgledajte animaciju. Pokupite prvu pomoć i idite u sledeću sobu da uzmete belešku i optički nišan za SP550. Pratite ambasadora do so-



be sa statuama anđela (vagon 4. 2F) i pokupite disk sa tajnim informacijama.



Switzerland - Zurich

Na redu je vraćanje skroz do vagona 15. Usput treba da pobedite još jednog boss-a. Idite u vagon 6 i u sobu koju ste otvorili sa "Grey Cardkey" i upotrebite ključ koji ste upravo dobili i konačno ćete dobiti SP550. Kombinujte je sa optikom i imaćete najbolju pušku u igri. Idite na krov vagona 9 i utamanite pomenutog bossa. On je naoružan laserskom puškom, ali nije ga preteško pobediti.



rano teško pobediti. Kotrljajte se levo-desno i pucajte sa vašom novom puškom i sredićete ga brzo i lako. Pokupite mikrofilm C i probijte se do vagona 15. Pokupite belešku, prvu pomoć i municiju. Pre nego što uđete u vagon 16, sa sobom morate da ponesete "SECRET INFORMATION DISC". Posle animacije u vagonu 16, pokupite belešku, otvorite tašnu i uzmite "Disc B" i ključ. Ako upotrebite ključ pre uzimanja beleške, odoste na scenario B. Ključ je od Kristininih lisica. Izađite iz sobe i uđite u oklopno vozilo.

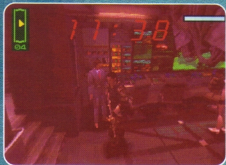


Switzerland - Geneve

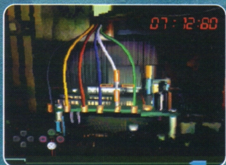
Vreme je da se vratite nazad sve do vagona 4 (ako vas ne bole noge od tolike šetnje tamo - 'vamo). Ko god vam se nacrta na putu - utamanite ga, SP550 radi k'o DOXA. Uđite u kompjutersku sobu u 4. vagonu i daje Biliju Disk B. Zatim idite u vagon 2.

France - Lyon

Vreme je da ponesete se sobom sva 3 mikrofilma, i obavezno neka vam je pri ruci tabakera. Idite u vagon 2 i neka vas ne brine vreme koje lagano teče. Idite do početka vagona i pokupite klješta i endoskop. Na kontrolnoj ploči imate belešku pa pokupite i nju. Sad otvorite bombe jednu po



jednu i upotrebite endoskop da pogledate unutrašnjost. Razoružajte ih prema šemi koja je na mikrofilmovima. Prva bomba je ona pored klješta i endoskopa, a ne ona pored vrata i na nju se odnosi šema iz mi-



krofilma A! Raspored žica je sledeći: bela, crvena, plava, crvena, bela, žuta, crvena, crna i zelena. Kad to uradite sledi animacija. Vreme je da se popnete na sprat. Potamanite teroriste i produžite u vagon 1. Pokupite granate i bacač granata koji se montira na pušku. Vreme je da odete u kontrolnu sobu vagona 1 (najzad). Ako ste sve odradili "po propisu" moći ćete da otkačite lokomotivu od ostatka kompozicije i da se sretnete sa Mejsonom (njegov) poslednji put. Obavezno ponesite i DISK A i napunite pušku granatama. Pokupite prvu pomoć





i pročitajte belešku. Odmah pored beleške imate dugme kojim otkačinjete kompoziciju, što nećete moći ako nešto do sada niste uradili kako treba. Izađite napolje, pokupite granate i priđite "nosu" lokomotive. Tu je poslednja bomba koju deaktivirate na sledeći način: plavu žicu sečete kad se slika Zvezde umiri, crnu kad se umiri slika Meseca, a crvenu kad se smiri slika Zemlje.



Pogledajte animaciju i udahnite duboko - stiže boss. Taktika za poslednjeg boss-a je jednostavna - nafilujte ga granatama, bacite još koju bombu i dokusurite puškom.

To bi bilo to, još jednom ste spasili svet, potrošili 7-8 sati vremena da završite igru i šta sad? Ne znate koja bi mogla da bude sledeća? Znam ja, verovatno Dracula 2, ali ankete to mogu lako da promene. Šaljite ih, mnogo ste se opustili. Ne valja vam to. Šala naravno, a možda i nije?





Miljan Lakić

ERICSSON



Igrice na Ericsson telefonima





Tetris

Ovo je verovatno igra koju je igralo najviše ljudi na svetu. Izdata u bezbroj varijanti i na najraznovrsnijim platformama, počev od originalne PC varijante, pa preko ZX Spectrum-a, Commodore-a 64, Amige 500, do svih mogućnih konzola, uključujući tu i portabl varijante kod nas poznate kao Tetris za poneti. Postoji nezvanična informacija prema kojoj je prodato preko 30 miliona Game Boy Tetris kertridža. Detalje priče o nastanku legende zvane Tetris znaju svi pomalo, ali malo njih zna sve. Sada već davne 1986. godine (to je još bilo doba hladnog rata) nastala je ova igra koja je kasnije bila inspiracija i uzor mnogim programerima i dizajnerima. Igra je u originalu nastala u kompjuterskom centru moskovske Akademije nauka na mašini po imenu Electronica 60. Idejni tvorac igre je baćuška Aleksej Pajitnov, ali to su neki od vas verovatno već i znali. A onda je uz pomoć Vadima Gerasimova nastao port za PC verziju, a Aleksej je čak od Akademije dobio i 286-icu klona kao priznanje za uspešno ostvarenje. Naravno da nije video ni rublje od svih tih silnih prodatih prava na NJEGOVU igru sve negde do 1996. godine kada je uz pomoć nekog Henka Rogers-a osnovao kompaniju Tetris LLC preko koje je konačno uspeo da naplati neki procenat. Evo, nabavili smo i sliku čoveka koji je kreirao najpoznatiju logičku igru na svetu.





Tetris na Ericsson-u

Došli smo i do glavne teme - Tetrisa na ekranu vašeg mobilnog telefona. Dakle, većina novijih modela Ericsson-a u sebi sadrži implementaciju Tetrisa što je i posle ovoliko vremena i dalje dobra vest, jer je to još uvek jedna od retkih igara (pored Minesweeper-a) koje zahtevaju barem minimalno angažovanje moždanih vijuga.

Sledećih nekoliko redaka je posvećeno onima koji slučajno ne znaju šta je Tetris i kako funkcioniše. Zbog tadašnjih smešnih grafičkih mogućnosti PC-ja, igra je zasnovana na padajućim figurama nasumično sastavljenim od 4 kvadratića. Cilj igre je uklopiti figure što bolje tako da popunjeni red kvadratića nestane i napravi mesta za nadolazeće figurice. Što veštije slažete figurice i što duže izdržite, to je i veći broj poena. A onda stupa na scenu ljudima urođen takmičarski nagon - ko će postići što više poena. I to je sve. Jednostavno, ali beskrajno zarazno.

Da biste i vi pokušali da dokažete da ste najbolji u Tetrisu, nađite na vašem telefonu pod opcijom Extras, pa Games igru koja se sada (pošto su nezasiti uveli plaćanje poruka) smatra glavnim krivcem za neispravan rad Ericsson-ovih tastatura, pošto su poruke ispale iz fazona.

I za kraj, igrajte Tetris!





Ime: Tetris
Telefon: Ericsson
Žanr: Logička

Saitek™ DVD Commander II

Miljan Lakić



Daljinski upravljač za DVD player u vašem PlayStationu 2



Ovoga puta vam predstavljamo jednu sitnicu koja život znači - daljinski upravljač. Jeste da je on davno izmišljen, ali ovog puta ima funkciju da vam odmori leđa od savijanja po Dual Shock kada treba da pritisnete pauzu ili slično. Ali, posebno moramo napomenuti da ovo nije samo daljinski upravljač za vaš PlayStation 2, već i UNIVERZALNI daljinski za sve vrste audio-video uređaja. Ovo znači da ga možete isprogramirati da radi s vašim TV-om, videom pa čak i satelitskim risiverom. Postupak prilagođavanja vašem uređaju dosta je jednostavan, a sastoji se u tome da unesete kod koji odgovara vašem uređaju i normalno ga koristite kao i vaš originalni daljinski. Spisak kodova za uređaje velikog broja proizvođača nalazi se na nekoliko poslednjih strana uputstva. Nažalost, ja nisam uspeo da pronađem kod za svoj televizor, iako je u pitanju vrlo renomiran proizvođač koji je trenutno vrlo popularan na našem tržištu. Na donjem delu daljinskog (koji je dizajniran potpuno u fazonu dvojke, s prepoznatljivim rebarcima) se nalazi preklopnik kojim prebacujete daljinski u mod za uređaj koji vam odgovara - TV, VIDEO, RECEIVER.

Komplet se sastoji od samog upravljača i prijemnika koji se priključuje na joypad port. Na prednjoj strani je izveden priključak za joypad identičan onom na samom PlayStation-u tako da nema komplikacija oko ponovnog uključivanja i isključivanja prijemnika kada hoćete da se igrate.

Action Replay V2

Neophodan dodatak za vaš PlayStation 2, plus DVD region free i memory card manager



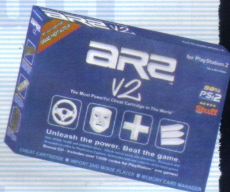
Ovde je reč o (trenutno) najboljem rešenju koje možete imati da biste mogli maksimalno da iskoristite vaš PlayStation 2. Zašto (trenutno)? Pa zato što možda boljeg rešenja nikada neće ni biti. Ako čitate naš časopis od početka do kraja, mogli ste da zapazite da je u vestima ogromna količina prostora posvećena upravo pitanju piraterije. Situacija na tržištu je takva da je Sony grunuo iz svih oružja po piratima i da je pozatvarao sve glavne proizvođače čipova s tendencijom da ide i dalje, što u prevodu znači da nećemo skoro (ako ga uopšte bude) videti čip uz pomoć kojeg će kopije raditi kao na PlayStation-u 1 tj. bez but diska. Šta je u stvari but disk? To je originalni disk (ne može se kopirati ni na koji način) koji treba ubaciti pre igre da bi PlayStation 2 prepoznao kopiranu igru kao svoju - originalnu i pokrenuo je. Procedura je sledeća: učita se ARV2 disk, u meniju se odabere opcija START GAME, pa WITHOUT CODES da biste došli do ekrana na kojem piše INSERT DISC (sada je trenutak da promenite disk tj. da ubacite disk sa igrom) AND PRESS X (što znači pritisnite X kad se disk zavrti).

Ali, Action Replay V2 (poslednja verzija nosi oznaku V2.02, koja se može pročitati na disku) ima još dve vrlo bitne mogućnosti (koje druga dva but diska koja postoje na našem tržištu nemaju).

DVD MOVIE PLAYER

Omogućava vam da gledate DVD filmove svih zona. Za one koji ne znaju šta to znači, reč je o tome da ćete i ukoliko nemate originalni DVD (koji se na tržištu pojavljuje mnogo POSLE bioskopske projekcije i mnogo košta), što je vrlo čest slučaj, ipak moći da gledate film na vašoj konzoli. Čak je rešen problem zelenog ekrana koji se javlja ako je konzola priključena na TV preko RGB kabla, koji se inače rešavao samo hardverskim zahvatom.

MEMORY CARD MANAGER



Oni koji imaju memorijsku karticu za PlayStation 2 znaju koliko je ona skupa (u stvari, oni koji je nemaju znaju još i bolje) tako da bi se teško odlučili za kupovinu nove kada im ponestane mesta na staroj. E tu u igru uskače ARV2. Snimljene podatke na memo karti možete komprimovati (sabiti, smanjiti) i čuvati ih u manjem obimu, što znači da ne morate da kupujete novu memorijsku (100 hmmDm).

Nakon svega rečenog, jedino nije jasno kako je mogućno da su se na našem tržištu toliko rasprostranile raznorazne verzije but diskova koji nisu ni izbliza toliko kvalitetni kao Action Replay V2. Valjda je ljudima presudna cena tj. niko ne razmišlja o tome da korišćenjem raznoraznih "but diskova" može i oštetiti svoju (skupu) konzolu. A što je najvažnije od svega, Action Replay V2 but disk bi prema najavama trebalo da funkcioniše i sa (budućim) DVD kopijama igara..



STROGO POV.



Megaman X6



Udri Zero-a i Max-a

Napomena: Ima i naslov Rockman X6.

X's Ultimate Armor
U glavnom meniju pritisni Levo(3), Desno. Ako pravilno uradiš čućeš zvuk.

Dark Revived Hunter
U glavnom meniju pritisni L1(3), R2. Ako pravilno uradiš čućeš zvuk. Startuj novu igru i nađi Revived Hunter. Biće u Dark formi.

Igraj kao Zero
Nađi Zero-a sa teleportima i pobedi ga. Pridružiće ti se kad ga pobediš.

Lagani napad sa Zero-om
Pritisni Attack + Dash

Pobedi High Max-a
Pošto dobiješ Zero-a, idi kroz teleporte i nađi High Max-a sa Zero-om. Uveri se da imaš oba Sub-tenka puna, pre nego što se suočiš sa njim. Upotrebi Sharks oružje sa Zero-om. Dobićeš na vremenu - potrajaće dok provališ njegove napade i kako da mu se približiš.

Burnout



Nove staze i bonus završeci

Bonus završeci
Uspešno završi igru da otključaš Free Run mod (bez kola na putu), Free Run Twin mod (2 igrača Free Run), i "Credits" opcije.

Face off mod
Uspešno završi championship mod jednom da otključaš face off mod protiv Roadster-a.

Roadster
Pobedi Roadstera u face off modu da ga otključaš i još jednu face off trku protiv drugih kola.

Towtruck
Igraj u championship modu dok ne otključaš Face Off br. 2 na ekranu sa specijalnim opcijama. Pobedi Towtruck jednom, da je otključaš.

Povećanje "bustera"
Vozi pogrešnom stranom puta da bi se pojačali busteri. Ovo se takođe može izvesti ako voziš sredinom duple linije.

Luigi's Mansion



Pa da počnemo sa Game Cube-om

Teleportovanje do glavnog ulaza
Stani ispred bilo kog ogledala u dvorcu, osim ispred onog velikog koji reflektuje nevidljive duhove. Zatim, prebaci svoj Game Boy Horror's u mod prvog lica i pritisni A da prevrneš glavni hol Luigijevog dvorca.

Drugi Mansion (Ura-Yashiki) mod
Uspešno završi igru i usnimi se. Ura-Yashiki (Another Mansion) mod će sad biti dostupan u glavnom meniju. Ovaj mod ti dozvoljava da igraš na razne načine.

Gallery mod
Uspešno završi igru da otključaš sve u galeriji.

Extra srca i novac
Upotrebi svoj usisivač da očistiš sve lampe, lustere i vaze, za što više srca i novca.

In-game reset
Za vreme igre drži B + X, pritisni Start za 2 sekunde.

Evil Twin



Zločesti blizanac

Unesi kao šifru u "Cheat Codes" meniju:

Neograničeni životi - ×, □, △, ×, ○
Super udarci - ○, △, △, □, ×
Brzo udaranje - □, △, ×, △, ○
Bounces - ○, □, ○, △, ×
Sights - ○, ○, ×, △, □
Snipe - □, ○, ×, △, ○

Action Bass



Za lakše pecnje

Veća riba
Pauziraj igru, zatim drži Select i pritisni L2, R2, R1, Gore.

Bonus nivoi
Uspešno završi challenge mod da otključaš još 2 nivoa.

Bonus mamci
Novi mamac će ti biti dostupan za svaki nivo u challenge modu koji je kompletiran.

trikovi

STROGO POV.

Actua Soccer 3



Bonus timovi i puno šifara

Igrači ogromnih glava
Unesi "TOP HATS" kao ime tima na ekranu za kreiranje timova za sve ljude koji imaju velike glave.

Bonus timovi
Unesi neku od sledećih šifara kao ime tima na ekranu za kreiranje tima da otključaš određeni tim:

Tim	Šifra
Actua Soccer Web	spit n spin
Boat Racers	tff hobby
Food Group	bin man
Arsenal Ladies	longdon girls
Doncaster Rovers	shame
Top 50 Babes 2	no thanks
Top 50 Babes 1	yes please
Virtual Blades	chip butty
Pattis Shandi Men	cpu spud
Gremlin Staff 2	double trouble
Gremlin Staff 1	wide boys
Dicks Pick N Mix	candy man
The Hardmen	shadwell town
Dud's Spuds	miss wilko
Fighting Forth	flagstoning
Heavenly HTFC	lee the pig
Ledbury FC	sink or swim
Maddness Friday	impossibility
Green House Test	ozone layer
Skellington United	grim reaper
Cyborg Rovers	metal heads
FC Gremlin	i made this
Shearer's XXX	sexy football
5 Nations Select	rule brittania
Wigan 98-98	egg chasers
Classic Ipswitch	bald fritz
Chalton Stars	valley boys
Best of Spurs	diamond lights
Everton Stars	duncnnomore
Forest Stars	men in tights
Wednesday Stars	barmy army
Boro Stars	emmersons woe
Coventry Stars	lady godiva
Soton Stars	dell boys
Dons Stars	fash the cash
Newcastle Stars	down the toon
Villa Stars	bit of claret
Leicester Stars	fruit n veg
West Ham Stars	wright buy
Derby Stars	ram raiders
Arsenal 70-90	tea total
Leed's United All-Stars	bremners boot
Liverpool 77-98	scouse perms
Chelsea Stars	foreign legion
Blackburn 94-95	down down down
Busby Babes	sir matt
24 extra teams	prem clubs
24 joke teams	tff teams

STROGO POV.

Power Rangers: Time Force



Startuj kao poslednji Boss

Unesi "8QSD" kao šifru

Resident Evil 2



Malo municije za protiv zombija

Napomena: Ova igra se zove i Biohazard 2.

Neograničena municija
Na ekranu za izbor ikone pritisni Gore(2), Dole(2), Levo, Desno, Levo, Desno, R.

Extremni borbeni mod
Uspešno završi oba ili neki od scenarija zatim idi na "Special" opciju. Nova "Extreme Battle Mode" selekcija će se otključati.

Action Man: Operation Extreme



Čovek od Akcije

Nevidljivost
Pauziraj igru i pritisni L1, R2, R1.

Sva oružja i alati
Pauziraj igru i pritisni L1, L2, R2.

4X4 Evolution



Ekstra lova

$1 milion
Napomena: Dreamcast tastatura je prilagođena ovoj šifri. Upotrebi tastaturu u portu D. Za vreme igre otkucaj "goldfinger". Ako pravilno uradiš, čućeš zvuk. Zatim, ukucaj "givememoneyordie ". Ako i to dobro uradiš čućeš zvuk. Izađi iz trke i imaćeš $1 milion. Ponavljanjem ove šifre trenutna nagrada će rasti do $1 milion - ne možeš dobiti više od ovoga.

Skriveni novac
Na Restricted Area stazi, idi pravo kad prođeš petu kapiju. Posle kraće vožnje naći ćeš hangar sa avionima. U ćošku se nalazi nagrada.

Na Laguna Del Ray stazi, odmah desno je malo ostrvo uz obalu. Na ostrvu je nagrada.

Između šeste i sedme kapije na Black Gold stazi je ograđena oblast sa još jednom kutijom sa nagradom. Odmah tu je i cisterna sa uljem.

Kada startuješ na Treasure Bay stazi, idi preko čamca sa desne strane i provozaj se. Naći ćeš još jednu nagradu od $666.

Na Truck Stop 101 stazi idi do "skrivenog" glavnog puta i vozi duž cele desne strane puta. Verovatno ćeš naći i tu jednu nagradu.







The Simpsons: Road Rage



Razni likovi i kola

Ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk:
U meniju sa opcijama drži:

Vozi crveni soapbox auto - L1+R1 i pritisni △(2), □, ○.

Vozi kao Smithers u Mr. Burn's kolima
L1 + R1 i pritisni △(2), □(2).

Vozi Nuklearni Autobus - L1 + R1 i pritisni △(2), □, X.

Skriveni novogodišnji lik
L1 + R1 i pritisni △(2), ○, □. Ili podesi sistemski datum na 1. januar da otključaš novogodišnjeg Krusty-ja pod "?" na ekranu za izbor likova.

Skriveni Halloween likovi
L1 + R1 i pritisni △(2), ○, X. Ili podesi sistemski datum na 31. oktobar da otključaš Halloween Barta (obučenog u kostim Frankenštajna) pod "?" na ekranu za izbor likova.

Skriveni lik Dana zahvalnosti
L1 + R1 i pritisni △(2), ○(2). Ili podesi sistemski datum na treći četvrtak u novembru da otključaš Thanksgiving Mardž (obučenu u kostim Pilgrima) pod "?" na ekranu za izbor likova.

Skriveni božićni lik
L1 + R1 i pritisni △(2), ○, △. Ili podesi sistemski datum na 25. decembar da otključaš božićnog Apua (obučenog u kostim Božić Bate) pod "?" na ekranu za izbor likova.

Extra novac - L1 + R1 i pritisni □(4).

Zaustavi vreme
L1 + R1 i pritisni ○, △, □, X. Pritisni R da startuješ, stopiraj, i resetuj tajmer.

Extra pogledi kamerom - L1 + R1 i pritisni △(4).
Overhead pogled - L1 + R1 i pritisni ○(3), □.
Noćni mod - L1 + R1 i pritisni X(4).
Slow-motion mod - L1 + R1 i pritisni X, ○, △, □.

Demolition Racer: No Exit



Kola, modovi i dodaci

Svi modovi
Na "Press Start" ekranu, pritisni X, R, Y, R, L, R(3) da otključaš sve modove u igri.

Svi extra dodaci
Na "Press Start" ekranu pritisni L, R, X, L, X, R, X, Y da otključaš sve dodatke.

Sva kola
Na "Press Start" ekranu pritisni X, Y, R(4), X, Y da otključaš sva kola.

Advanced Variable Geo



Igraj kao K1 ili K2 (šefovi)

Pobedi u story modu na težem nivou igranja. Zatim će K1 i K2 moći da se selektuju u Vs. modu.

Jak & Daxter: The Precursor Legacy



Krediti, al bez kamate

Drugi završetak
Uspešno završi igru skupljanjem najmanje 100 Power Cells da vidiš drugi način za završavanje igre.

Brži krediti
Jednom će se pojaviti Naughty Dog i nestati sa ekrana, drži X ili ○ da ubrzaš kredite.

Elemental Gimmick Gear



Lista neprijatelja

Lociraj 2 kompjutera blizu prve snimljene lokacije na početku igre. Upotrebi "Talk" komandu na ovoj lokaciji da vidiš listu neprijatelja i extra grafike iz igre.

The Simpsons: Road Rage - jos



Ravni likovi
L1 + R1 i pritisni ○(4). Svi ljudi (osim lika koji ste izabrali) biće ravni.

Prikaži kontakt linije - L1 + R1 i pritisni △(2), X(2).

Skriveni auto
Uspešno završi svih 10 misija u mission modu da otključaš Homer auto. Auto je dostupan u svakom modu biranjem Homerove slike na ekranu za izbor kola.

Preskakanje misija
Namerno pogreši 5 puta da dobiješ opciju za preskakanje misije. Napomena: Ovo se ne može uraditi u finalnoj misiji.

Extra vreme
Da dobiješ +2 sekunde, pogodi telefon koji ima Mr. Burnsovu sliku na sebi. Možeš dobiti +2 sekunde na putu trčeći preko Transit bus stops.

Extra vreme i novac
Startuj u Evergreen Terrace. Vozi pravo na autobusku stanicu i pokupi putnike. Oni će hteti da idu u Kwik-E-Mart. Izbaci ih i pokupi putnika baš ispred Kwik-E-Mart-a. Želeće da idu Smitersov apartman. Izbaci ih i idi niz aleju da pokupiš putnika koji čeka na kraju. Takođe će hteti da idu u Smitersov apartman. Putnik će uvek biti Martin ili Sea Captain ili Barney. Uradi brzo 180 i izbaci ih. Zatim idi ponovo uzbrdo da pokupiš sledećeg putnika koji će uvek hteti da ide u Smitersov apartman. Ponavljaj ovo da dobiješ brzo novac.



Charge 'N Blast



Puni i rasturi

Brza promena oružja
Na naslovnom ekranu pritisni X, B, Y, A, X, B, Y, A, X, B, Y, A, X, B, Y da dobiješ brzu promenu oružja.

Bonus likovi
Uspešno završi igru na easy težini da otključaš dečaka sa spread raketom kao specijalnim oružjem. Uspešno završi igru na normal težini da otključaš devojčicu sa hyper laserom.

Dark Summit



Poeni, takmičari, vanzemaljac ...

Extra poeni
Pauziraj igru i pritisni △, □, L1, ○, R1, X, R1, X. Ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk. Imaćeš 9,100,000 poena za liftove koji otključavaju sve liftove osim za Moon Gate. Takođe ćeš imati 9,100,000 poena za opremu koji otključavaju sve daske, dodatke i specijalne trikove.

Svi takmičari
Pauziraj igru i pritisni △, □, L1, ○, R1, X, R1, △. Ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk.

Kompletni izazovi
Pauziraj igru i pritisni △, □, L1, ○, R1, X, R1, □. Ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk. Svi izazovi osim za 43 (Race The Chief), 48 (Bomb #5), 49 (Alien Half Pipe) i 50 (Storm HQ) biće kompletirani. Takođe ćeš imati sve Bomb Pieces, sa izuzetkom od #5.

Otključani vanzemaljac
Pauziraj igru i pritisni △, □, L1, ○, R1, X, R1, X. Ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk. Izazovi 43 (Race The Chief), 48 (Bomb #5), 49 (Alien Half Pipe) i 50 (Storm HQ) biće kompletirani. Imaćeš takođe Bomb Piece #5.

Ispali projektil
Pauziraj igru i pritisni □, ○, △, R1. Ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk. Pritisni R2 da pogodiš bure projektilom.

Slow-motion mod
Pauziraj igru i pritisni □, ○, △, L1. Ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk. Pritisni L1 + R1 dok si u vazduhu za vreme "railslide" da aktiviraš slow motion mod. Ovaj mod se automatski prekida kada dodirneš zemlju.

A-Train



Neograničeno novca

Na naslovnom ekranu pritisni L1 + L2 + R1 + R2, zatim □ + △ + Start. Pojaviće se ekran za izbor mapa. Sad drži L1 + L2 + R1 + R2 i pritisni ○. Ako pravilno uradiš čućeš zvuk. Zatim, pauziraj igru i pritisni Levo, Desno, Gore, ili Dole da osvojiš još više para

Centipede



Mod za varanje

Za vreme igre drži L + R + A + B + X + Y i okreći Analogni kontroler u svim pravcima. Ako pravilno uneseš šifru pojaviće se poruka "Get a life" (za extra živote) ili "All levels" (za izbor nivoa).

Actua Soccer



Tim snova

Gremlin tim snova
Na naslovnom ekranu pritisni R2 + L2 + Select + Gore/Levo. Sada će Gremlin "dream team" moći da se selektuje.

Superstar igrač
Na naslovnom ekranu drži Select + Gore/Levo. Sada će superstar igrač Crossi moći da se selektuje.

Doom



Oružja, nevidljivost, ludilo ...

STROGO POV.

Pauziraj igru, zatim drži L + R i pritisni:

Božanski mod - A(2), B, A(5).
Sva oružja, predmeti, ključevi - A, B(2), A(5).
Nevidljivost - B(3), A(5)
Berserk mod - B, A, B, A(5).
Kompjuterska mapa - B, A(7).
Radioaktivno odelo - B(2), A(6)

Napredni nivoi
Pauziraj igru, zatim drži L + R i pritisni A, B, A(2), B(2), A(2). Napredovaćeš oko 5 nivoa, zavisi od tekućeg nivoa.

Tower Of Babel nivo - A, B, A, B, A, B(2), A.

Hidden Military Base oblast
Možeš naći ovu oblast u Toxic Refinery (Epizoda 1, Nivo 3). Završi prvu polovinu nivoa (pre nego što uđeš na plava vrata), zatim idi nazad na start. Pogledaj unutar radioaktivnog bazena i videćeš platformu (ako okreneš sve prekidače u prvoj polovini). Idi preko platforme pravo ka zidu. Zid će se otvoriti i moraćeš da se boriš sa brojinim neprijateljima. Prouči malo bolje tajnu regiju i naći ćeš izlazna vrata. Uđi na njih i okreni prekidač. Nalaziš se u oblasti zvanoj Military Base.
Napomena: Ova oblast može biti veoma teška.

Actua Ice Hockey



Bonus timovi

U glavnom meniju drži □ + △ + ○ dok se ne začuje potvrdni zvuk. Zatim Gremlin All-Stars i Sheffield Steelers će biti dostupni na ekranu za izbor tima.



70's Robot Anime Geppy-X



Razni modovi

Na naslovnom ekranu pritisni:

64/74 Shiki mod
Gore(2), Dole(2), Desno, Levo, Desno, △.

Atlancer mod
Levo, Desno(2), Dole, Levo(2), Desno, △.

Queen Fairy mod
Levo, Desno, Levo, Dole(2), Desno(2), △.

Wild John mod
Gore, Dole, Desno, Gore, Dole, Desno, Gore, △.

Star Geppy-X
Dole, Levo(2), Dole(2), Desno(2), △.

Vidi FMV sekvence
Dole(2), Levo, Dole(2), Levo, Dole, △.

Adv. Of Lomax In Lemming Land



Biranje nivoa i šifre

Izbor nivoa
Za vreme igre pritisni Dole + Start da pauziraš igru. Zatim drži Gore i pritisni △, ○, ✕, □. Ako pravilno uradiš, broj nivoa će se pojaviti sa leve strane Lomax-a. Pritisni L1 + Select da izabereš nivo. Pritisni L1 + Start ponovo da startuješ izabrani nivo.

Mod slobodnih pokreta
Otvori "Level select" kod. Zatim selektuj helikopter i pritisni L1 + □ da se odlepiš od zemlje.

Nivo	Šifre
2	○, ○, ○, △, ✕, □, ○, ✕
3	□, □, □, △, ✕, □, ○, △
4	△, ○, □, △, ○, □, ○, ✕
5	✕, ○, ✕, △, ✕, □, ○, ✕
6	□, ✕, △, ○, ○, ○, ○, ✕
7	✕, △, ○, ○, ○, □, ○, ✕
8	△, △, □, ○, ○, □, ○, ✕
9	✕, ○, ✕, ○, ✕, ✕, ○, ✕
10	△, □, △, □, ✕, ✕, ○, ✕
11	○, □, ○, □, ✕, ✕, ○, ✕
12	□, □, □, □, ✕, □, ○, □
13	✕, ✕, ✕, □, ✕, ✕, ○, □
14	□, △, ○, ✕, ✕, △, □, ✕
15	○, △, □, ✕, ✕, △, ○, ✕
16	△, △, ✕, ✕, ✕, △, □, ✕
17	□, ✕, △, △, □, △, □, ✕
18	✕, ✕, ○, △, □, △, □, ✕
19	△, ✕, □, △, □, △, □, ✕
20	○, ✕, ✕, △, □, △, □, ✕
21	□, □, △, ○, □, △, □, ✕
22	✕, □, ○, ○, □, △, □, ✕

Spider-Man: Mysterio's Menace





Da lakše sredite Misterija

Unesi kao šifru:
Izbor nivoa - "C0-LQ" ili "RV80S"
Svi nivoi završeni sa svim predmetima - "JV31-"

Super šifre
"7V84Z" kao šifru da dobiješ oklop, porast fluida i levu i desnu narukvicu sa mrežom. Downtown, Pier 54, Empire Metals, Museum i Night Club nivoi će takođe biti završeni.

"RV8WJ" da dobiješ oklop, porast fluida i levu i desnu narukvicu sa mrežom. Počećeš na poslednjem nivou (Amusement Park) gde ćeš se boriti sa Mysteriom.

"SP1DY" da dobiješ crni kostim, toplotni kostim i oklop pod Super Hero težinom.

"SM11W" da dobiješ symbiote kostim, toplotno odelo, porast fluida i kompresor pod Super Hero težinom.

"SMXXW" da dobiješ symbiote kostim, toplotno odelo, električno odelo porast fluida pod Super Hero težinom.

"JV37T" da otključaš sve nivoe, sve power-ups osim jednog i sve pobeđene Bosove.

"JV33R" da otključaš sve nivoe, sve power-ups osim 2 i da učestvuješ u finalnoj Boss bici.

Actua Soccer 2



Razne vrste igrača

Na naslovnom ekranu pritisni sledeće: Ako pravilno uneseš šifru pojaviće se poruka.

Gremlin 11 tim
Levo, Desno, □, ○, Gore, Dole, □, ○.

Nevidljivi igrači
□, ○, Dole, ○, Gore, Desno, □, Levo.

Veliki igrači
Gore, Dole(2), Desno, □, □, ○(2).

Mali igrači
○, Dole(2), □, Gore(2), Levo, Desno.

Igrač sa loptom za plažu
Levo, Desno, Levo, Gore, Levo, Desno, □(2).

Super furry animal mod
Levo(2), □, Desno(2), ○, Gore, Dole.

Mod Lopte duha
□(2), Levo(2), Desno(2), ○(2).

Monohrom mod
Gore, Dole, Gore, □, ○, Gore, Dole, Gore.

No floodlights
Levo(3), ○, Desno(3), □

Agent Armstrong



Oružje, nivoi, nevidljivost

Mod za varanje
Sledeću lokaciju moraš da nađeš da bi omogućio mod za varanje. Kad igra počne idi desno dok ne nađeš lokaciju sa medvedićem. Zatim se okreni ka zidu i pritisni ○ da skočiš u tom pravcu. Ako pravilno uradiš čućeš izmenjeni zvuk. Sada idi napred i uđi u sledeću sobu odmah desno, koja vodi dole u malu sobu. Pritisni ○ da staneš na platformu. Upotrebi platformu da nađeš sobu za igranje i aktiviraš ovaj mod. Sledeće šifre su ti dostupne:

Nevidljivost
Za vreme igre pritisni ×(4), △, ○, ×, □ na kontroleru 2.

Sva oružja
Za vreme igre pritisni ○(3), △(2), ×(2), □ na kontroleru 2.

Izbor nivoa
Za vreme igre pritisni △(3), □(3), ×(2), ○ na kontroleru 2.

Alone In The Dark 2



Mod za varanje
U glavnom meniju pritisni L1, L2, Levo.

Advanced Variable Geo 2



Odaberi likove

Igraj kao Material
Pobedi u story modu.

Igraj kao Miranda
Pobedi u normal modu.

STROGO POV.

Extra config meni
Otključaj Materiala i Mirandu da ti prikaže "Extra Config" opciju na "Config" ekranu.

Harvest Moon: Save The Homeland



Razni recepti

Napomena: Možeš spremati hranu kad kupiš kuhinju.

Blue Berry Jam:	Blue Berry (3x) and Pot.
Boiled Egg:	Egg and Pot.
Cake:	Egg, Milk, Breadfruit and Oven.
Cheese:	L Milk and Pot.
Cooked Fish:	Potato (or Herb), Fish and Pan.
Cran Berry Jam:	Cran Berry (3x) and Pot.
Cream of Corn Soup:	Milk, Corn and Pot.
Cream of Mushroom Soup:	Milk, Mushroom and Pot.
Cream of Tomato Soup:	Milk, Tomato and Pot.
Creamy Soup:	Potato, Milk and Pot.
Flan:	Egg, Milk and Oven.
Fruit Cake:	Breadfruit, Milk, any fruit and Oven.
Fruit Omelet:	Egg, any fruit and Pan.
Hot Milk:	S Milk and Pot.
Mixed Jam:	Very Berry, Cran Berry, Blue Berry and Pot.
Mixed Omelet:	Egg, any vegetable and Pan.
Omelet:	Egg, Milk and Pan.
Special Cheese:	G Milk and Pot.
Sunny-Side Up:	Egg and Pan.
Very Berry Jam:	Very Berry (3x) and Pot.
Yogurt:	M Milk and Pot.

TNN MotorSports: HardCore Heat



Staze, modovi i džetovi

Napomena: Ima i naslov Buggy Heat.

LE-2001 staza
Na izbornom ekranu, pritisni Y, X, Desno, Levo, Desno, Levo, Dole(2), Gore(2). Ili, uspešno završi expert mod sa prvim mestom sa Coyotom.

T4 borbeni jet
Na izbornom ekranu, pritisni Levo, Desno, Dole, X(4). Ili, osvoji 100% na proveri nivoa kada se formira auto.

Dodatne boje
Na izbornom ekranu, pritisni Dole, Levo, Gore, Desno, X, Y, L, R da otključaš četvrti set boja. Ili, uspešno završi expert mod.

Svaki put drugačije vreme u time attack modu
Na izbornom ekranu, pritisni R, X(7), Y(7).

Super expert mod
Na izbornom ekranu, pritisni Levo(2), Desno(2), Levo, Desno, X, Y(8). Ili uspešno završi expert mod na championship težini sa Beelzebub Buggy.

Beelzebub Buggy
Završi expert mod sa prvim mestom.

MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe, prodaju ili iznajmljuju, mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

Otkupljujem Bonus br. 1!!!
063/206-400, 011/3027-189 Ćira

Razmenjujem diskove za PlayStation. Veliki izbor!
063/8173-844 Slađa

Iznajmljujem PlayStation 1 i PlayStation 2 - kućna dostava, Zvezdara. Dodatno volan i multi tap za 4 igrača. Prodaja novih igrica.
tel. 011/417-624

Menjam oko 100 časopisa o kompjuterskim i konzolarnim igrama za Dreamcast džojpad, pištolj ili tastaturu.
023/773-135

Nintendo Gamecube, najmoćnija konzola ikada napravljena, ekskluzivno po ceni od 900 dm; najnoviji hitovi za Gamecube: Eternal darkness, Rogue squadron 2, Simpson road rage... po ceni od 220 dm.
063/803-56-90 Milan

Prodajem Sega dreamcast, 2 džojstika, memokarticu, opremu za internet, but disk i 5 igara.
026/229-835 Jovan

Prodajem PS konzolu sa ugrađenim čipom, 2 analogna djojstika NPAL konvektor, 2 memokartice i 5 igara.
026/229-835 Jovan

Menjam 20 dreamcast diskova i 3 časopisa BONUS za 3 DC džojpad.
023/773-135

Action Replay V2.02 za PlayStation 2. Najpovoljnije.
063/333-123



pomagajte drugovi

Ukoliko ste se zaglavili u nekoj igri, ili ne znate kako dalje, pošaljite nam pismo ili e-mail, a mi ćemo ga objaviti. Takođe, ako znate odgovor i možete da pomognete saigraču u nevolji, učinićete plemenito delo. Pitanja se postavljaju isključivo pismom ili mail-om

NIKAKO I NIPOŠTO REDAKCIJI TELEFONOM !

Ako ne objavimo vaše pismo, ne ljutite se, budite strpljivi i proverite sledeći broj (osim ako je stiglo više istih odgovora na jedno pitanje ili smo objavili rešenje).

SPISAK SVIH REŠENJA OBJAVLJENIH U BONUS-u

TOMB RAIDER 4 - Broj 1, 2, 3
SILENT HILL - Broj 4
BIOHAZARD: GUN SURVIVOR - 5
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS - Broj 6
METAL GEAR SOLID - Broj 7
DRACULA RESURRECTION - Broj 8
FEAR EFFECT - Broj 9
DINO CRISIS 1 - Broj 10
R. E.: CODE VERONICA - Broj 11, 12
DINO CRISIS 2 - Broj 13
PARASITE EVE 2 - Broj 14, 15
TOMB RAIDER: CHRONICLES - Broj 16
EVIL DEAD:HAIL TO THE KING - Br. 17
VAMPIRES COUNTDOWN - Br. 18
ALONE IN THE DARK: Karnbi - Br. 19
ALONE IN THE DARK: Alina - Br. 20

Sheep, Dog 'n' Wolf

✉ Ćao!

Želeo bih da pomognem:

Za Predraga Majuševića: Da bi pobedio crveno čudovište (Gosamera) kada počne da te vija, trči oko njega turbo brzinom i kada padne u nesvest stavi ovcu na dugme i okreći krug dok lampa ne zasvetli. I tako 3 puta.

Za Aleksandru Nikolić: Da bi pobegao krokodilu uradi sledeće: dođi do drveta koje je iznad krokodila i veži se lastišem za njega. Onda skoči dole na lišće i pritisni X da te lastiš ne bi vratio. Dođi do sandučeta šutni ga i pritisni X da bi se vratio gore. A u vezi mina, deaktiviraju se tako što posle razmene lampica ponavljaš raspored dugmića a countdown mine ne možeš da deaktiviraš. Ostanite najbolji.

Filip Nedović

Chrono Cross

✉ Zdravo Bonuse!, Odgovor Gruji 007

Meni su se ta vrata otvorila tek u drugoj igri (mada ne znam kako) u njima se nalazi još jedan crv od koga možeš da dobiješ "Dreamer's Saron" i borbu protiv Slashera Flea i Ozzia iz Chrono Triggera. Za sve kojima treba pomoć u igri "Chrono Cross i Chrono Trigger"

034/712-810 Nemanja i Stefan Preković

Action Man

✉ **Upomoć! Prvi put vam pišem pošto sa žaljenjem utvrđujem da više neću moći da kupujem bonus (zbog novčanih problema). WAAAHHHH!! Molim vas da mi odgovorite putem e-maila na pitanje: U igrici za GBC: Action man: Search for base X uspevam da na easy modu pređem sve A-misije, ali ne znam kako da pređem na misije B i C? Molim vas braćo, pomagajte! Čak iako nemate odgovor pošaljite mi e-mail.**

Zabrinuti i ožalošćeni (zbog razloga gore navedenih), Luka sa Vračara, Belgrade, <lukam@EUnet.yu>

Harvest Moon

✉ **Ćao ljudi,**

volim vas, pratim vas od broja 7. Imam "PSX" i tri riječi za vas: "Najbolji ste" i "Upomoć"!!!

1) Ukratko, trebaju mi šifre za igricu Harvest Moon Back to Nature i kako i gdje da nađem štap za pecanje. Šifra mi treba hitno, ako može danas. Please, hitno, treba mi!

2)Pomoglo bi mi malo šifri za Sheep, Dog'n' Wolf ili Sheepraider

PS. Urose, najbolji si.

Vaš odgovor očekujem na adresu sa koje je e-mail poslat. Hvala unaprijed

Srdjan. <sanja.stefanovic@ohr.int>

Chorno Cross

✉ **Pomagajte !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!**

Zaglavio sam se u igrici Chorno Cross na prvom cd-u. Ovako, nakon sto smo pobijegli iz Viper Manor-a, Kid mi se razboljela. Doc kaže da moram da nađem Hydra Flower. I još nešto. Sada sam došao u Opassa beach i koristio sam onu stvarčicu što mi je Kid dala. Dakle gdje da nađem Hydra flower i šta se to dogodilo na opassa beach kada iskoristim Amulet ??? POMAGAJTE!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Valdo iz Herceg Novog

Carnivoras

✉ Za Simic Petra iz Paraćina

Za vreme igre kucaj debugon da omogućiš ovaj mod. Životinje te neće napadati, oružje će imati neograničeno municije i lava ti neće moći ništa. Da bi omogućio cheat-ove unesi sledeće:

BRZO TRČANJE	[Ctrl]
DUŽI SKOK	[Ctrl] + N
CELA MAPA	[Tab]

Goran Veljković
<bambi_goran@yahoo.com>

Bugs Bunny i Taz

✉ **Zdravo,**

ja se zovem Mihailo Ješić i imam VELIKI PROBLEM. Ne mogu da pređem igru Bugs Buni i Taz time busters. U vikinškoj eri u krugu the Mune light vali, gde treba da se obrnu TRI SPOMENIKA ili KAMENE KONSTRUKCIJE. Ja mogu da obrnem 2. i 3. ali 1. ne mogu. Objavite molidbu moju što pre možete .

P.S. POMOĆ MI JE NEOPHODNA!

Red Allert

✉ **Ćao Bonuse!**

A sada treba pomoć meni. Imam igricu "Red allert command & conqver reliation" našao sam neke šifre u Bonusu, ali ne znam gde trebaju da se otkucaju. Nešto sam pokušavao, ali mi ne uspeva. Molim dragu redakciju, čitaoce i ostale neka mi pomognu. Unapred hvala!

Jović Zlatko, Vranje

Alone in the Dark

✉ **Završio sam igricu AITDTNN, ali su mi ostala dva ključa koja nism nigde upotrebio, za šta oni služe. U igrici Silent Hill, da li može da se nađe bela orhideja i kako da uzmem motorku bušilicu i kantu sa benzinom.**

panter69vi@yahoo.com

Sheep, Dog 'n' Wolf

✉ Ćao!

Nema razloga za brigu, jer tu je Laza. Želim da pomognem Peđi u igri "Sheep dog n wolf". Kad vidiš đavola, ostavi ovcu na visećem mostu i idi do "đavola". Preskoči krug koji on pravi. Kad počne da te juri, počni da tapkaš krug i trči oko njega. Đavo bi trebalo da stane i vrti glavom. Ako ne uspe, trči na dugu stranu. Kad đavolče padne, brzo uzmi ovcu i stavi joj crveno dugme. Približiće ti se zupčanik sa 4 pločice. Skoči na njega. Zatim skoči na desnu pločicu pa opet i opet sve dok uveličavajuće staklo ne dođe na mesto. (Sve ovo moraš da uradiš precizno i brzo). Kad đavo pobegne od sada osvetljenog dela terena idi ponovo ka njemu i sve ispočetka. I tako ukupno 3 puta. Treći put đavo će pasti preko rupe i napraviti most. Uzmi ovcu, pređi preko njega i uđi u goal.

Za uzvrat treba mi pomoć u igri "Bugs & Taz": time busters. Na kraju taransilvanian ere dođem do Bloodcount-a (grofa Drakule). Ne znam šta da radim. Sve sam pokušao. Help!

Laza Mrčarica, Žarkovo

Xena: Warior Princess

✉ Ćao Bonuse!

Za Nemanju Petrovića za igricu "Xena: Warior Princess": ne znam baš kako se ubija bos ali mogu da ti dam neke trikove:

- za nepobedivost:

na glavnom meniju pritisni gore, gore, gore, O, □, gore, desno, levo.

- za preskakanje nivoa:

na glavnom meniju izaberi NEW GAME i pritisni △, □, O, △, □, gore, gore, gore.

Ja bih bila veoma zahvalna ako bi neko objavio šifre za "Harry Pottera"-a ili bar da mi objasni kako se pobeđuje ona biljka zvana Devil Snake.

Pozdrav! Nina

Sheep, Dog 'n' Wolf

✉ Dragi Bonuse!

Zovem se Nikola Petrović i imam 5 godina. Živim u Krnjevu (Velika Plana) i obožavam da te prelistavam. Pošto još ne znam da čitam, za to je zadužen moj tata koji te takođe puno voli. Iz tvojih rubrika (ne zna se koja je bolja) mi zaključujemo koje su igrice dobre, koje su izašle u prodaju i koje će se tek pojaviti tako da smo 100% upoznati sa našim i svetskim dešavanjima u svetu igara. Imao sam prilike da igram na Sony 2 i odmah sam sa mamom i tatom počeo da punim kasicu- prasicu. Sve u svemu puno te

volim!!! Želim ti da živiš još dugo, dugo i da budeš još lepši, bolji, veći.
Pomoć za Aleksandra i deveti nivo: Zakačiš lastiš oko drveta i skoči prema sandučetu gde je krokodil. Čim šutneš sanduče -X- i gore si opet. To ponovi i kod drveta gde je mina. Ispod se nalazi daljinski za robota. Kako deaktivirati mine? Priđi joj kada ne baca signal i pritisni -X- pojaviće se ekran na kome možeš da vidiš redosled dugmadi koja se pale. Tim istim redosledom pritiskaj dugmiće (na svakoj mini redosled je drugačiji) u datom momentu ali pazi! Mora da bude u ritmu.
Primer mina ispod drveta: X - 3 sekunde pauza - O - 3 sekunde pauza - △ - 3 sekunde pauza - □ - deaktivirano!

Nikola Petrović - 5 godina, Krnjevo

TR3

✉ Ćao!

Pomoć Goranu iz Vrbasa: Closet se otključava tako što pređeš igru ali pri tom moraš da spasiš Chris-a (a kad igraš s njim spasi Jill) koji se nalazi negde (ha, ha) u Lab-u i moraš Tyranta razneti sa Rocket launch koji ti da Bred. A što se tiče ovo sa likovima možeš igrati jedan deo sa Rebbecom, ako igraš sa Chrisom i pustiš da te zmija (na tavanu) otruje pa ti izađi iz sobe i kreni ka M. sobi.
- Odgovor Aleksandru iz Zrenjanina u vezi TR3. Poslednjeg Bossa ne možeš da ubiješ, pa čak ni bazukom, a kad on padne ti beži odatle.

X man iz KG-a (uživo)

Worlds scaries police chases

✉ **Vozdra Bonuse!**

Zovem se Đorđe i šaljem vam ovo pismo u nadi da ćete ga objaviti. Već znate da ste najbolji i bla, bla, bla... Imam dva pitanja za vas:
1. Da li imate šifru za igricu "Worlds scaries police chases"?
2. Zaglavio sam se u igrici "Luckey luck" kod čoveka koji drema i ne znam dalje šta da radim?

Hvala unapred, Đorđe Aranđelovac

Pogledaj broj 16.

Redakcija

Metal Gear

✉ **Hej Bonuse puno pozdrava redakciji i čitaocima!**

Pišem po drugi put u vezi igre "Metal gear". Radi se o VRTreningu. Stignem lako do osmog nivoa, ali tada problem nastane: ne znam kako da pređem pored vojnika, ali da ne ostavim tragove u snegu.

Zahvaljujem se unapred! Boki

Soul Reaver: legacy of Kain

✉ **Ćao Bonuse!**

Pomoć mi treba u "Soul reaver legacy og Kain" za PS-one. Ne mogu se penjati, plivati, svi putevi su ćorsokaci, neke magije se nalaze u kavezima. Da li mi je za penjanje i plivanje potreban mač, neka magija i gde ga mogu naći i kako da to sve uradim? Hvala unapred!

Puno pozdrava, Oliver iz Subotice

Test Drive 5

✉ **Pomagajte Bonusovci!**

Zaglavio sam se u dve igrice. Prva igrica je "Test drive 5" na PSX konzoli. Zanimaju me šifre za automobile i staze pošto su na početku skoro sve zaključane. Druga igrica je "Turok 2 seads of evil" na Nintendo 64. Zanimaju me šifre, bilo šta vezano za ovu igricu.

Vaš verni čitalac Željko Hunjadi

Dino Crisis I

✉ **Dragi Bonuse!**

Nadam se da ćete mi pomoći u vezi igrice "Dino crisis I" ukoliko je moguće da mi kažete sve šifre u vezi vrata S, vrata sa D naznakom, šifre za sva oružja koja su zaključana i sve šifre u vezi "Tomb raider 3" (municija, medicina, preskakanje nivoa itd) Mnogo ću vam biti zahvalan ukoliko ove šifre objavite.

Nikola Tomašević, Tom@

Moguće je. Dino Crisis I - šifre su u broju 5 a rešenje u broju 10. A za Tomb Raider 3 šifre imaš u Bonusu broj 13.

Redakcija

Crash Team Racing

✉ **Ćao!**

U igri "Crash team racing (CTR)" ne znam kako da otvorim Nitros Oxide-a. Postoji li neka šifra ili moram na neki drugi način da ga otvorim?

Parapid Dušan

Vise igara

✉ Ćao!

Za Harija: u vezi načina kako funkcioniše ključ (ovo je teško objasniti). Prvo - ključ treba da postaviš uz znak u knjizi koji je nacrtan na vratima. Drugo- treba da izvedeš šestocifreni broj iz brojeva koje dobijaš kada postaviš ključ na odgovarajući znak (iz redova brojeva koji su najbliži sredini). Treće-pretvori te brojeve u četvorocifrene pomoću šifre na vratima.
Za Maria: u prostoriji gde je šahovski patos nalazi se sto kod kojeg treba da dobiješ levi ugao pomoću poluge da bi dobio skicu. Kombinacijom te skice i papira koji imaš u inventaru dobićeš redosled kojim treba da pritiskaš tastere iza zavese.
A ja sad ponavljam pitanje u vezi igre "Louvre". Kojim redosledom treba pritiskati tastere na vratima (planetarni znakovi)? Šta treba da uradim kod vrata u dvorištu? Treba mi precizan opis kako da otkucam šifru za nepobedivost u igri "Dune 2000"
Dejan K.P.

Drakula 2

✉ Ćao!

Za Detlića: u igrici "Drakula 2" kad uđeš u sobu sa lancima. Kad počne da ti se oduzima otkriću ti jednu šfru (trik) koji sam pronašao sam. Kad počne da ti se oduzima energija u tom trenutku snimi poziciju. Kada ponovo učitaš energija ide još brže, tada ga ponovo snimi. Nakon sledećeg učitavanja energija će nestati pa imaš više vremena da to uradiš. A redosled je ...

030/434-495 Saša

RE3



✉ Zdravo Bonuse!

Po prvi put pišem pa moram da podsetim da ste najbolji. Hteo bih da kažem Nikoli iz Velikog Gradišta da nije u pravu. Šifre za RE3 postoje (provereno). Drži L1 i pritisni □, da bi završio igru.

Pozdrav od Stefana iz Pirota

Syphon Filter

✉ **Pomagajte!!!**

Treba mi pomoć u igrici "Syphon filter" u prvoj stazi: gde se nalazi druga bomba koja treba da se deaktivira?
Stena

Sheep, Dog 'n' Wolf

✉ **Spašavajte Bonusovci!**

Već nekoliko dana pokušavam da pređem čudovište u obliku srca u igrici "Sheep dog N wolf", ali mi nikako ne uspeva. "Skačem" po nekom dugmetu, ali ne vidim nikakvu korist od toga (to je onaj nivo sa pčelama i medom). Molim Vas da mi pomognete šta da radim. Unapred zahvalan!

Ivan Rović iz Podgorice

Bugs Buny and Taz Time Busters

✉ **Pozdrav svim čitaocima i redakciji!**

Moje ime je Miloš Banović i veliki sam obožavaoc našeg jedinog časopisa o igrama i konzolama. Moj problem je u igrici "Bugs buny and taz time of busters" za PSX. Pošto ne mogu da sakupim dovoljno novčića, zanima me da li postoje šifre za novčiće ili postave? Voleo bih da dobijem te šifre. Unapred hvala.

Miloš Božanović, Užice

Harry Potter

✉ **Molim da mi neko pomogne!**

Zaglavio sam se u igrici "Harry Potter" kod biljke na koju naiđem pošto uspavam troglavog psa. Tamo piše da upotrebim incendlo magiju da bih je pobedio a ja tamo mogu da koristim samo flipendo magiju koja ne može da uništi biljku. Šta da radim?

Pozdravlja vas vaš Harry Potter

Chrono Cross

✉ Odgovor za Jakovljević Gorana: da bi pobedio Adel moraš sa 3 lika da budeš na 100lv. preporučiujem ti Squa-a, Zell-a sa najačim oružjem. Ako hoćeš brže da dobiješ Lion heart potrebno je: Minotaurs card-refine-10 admantines-20 Ellnoyles card- 2 energy cristal- 20 pulse od T-rexa (od 20-29 lv.)možeš da uzmeš Dragoon fang.
P.S. Za brže skupljanje XP idi na ostrvo sa leve strane karte u sredini (šiljak) ime mu je Closest to hell. Posle jedne borbe dobiješ od 1300-2300 XP. Koristi Diablosa i Demi u borbama.

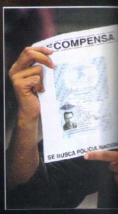
Nexus



Kolaterarna šteta







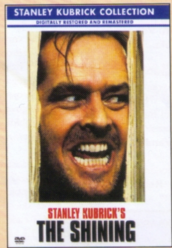
Uloge:	*Arnold Shwartzenegger, Franceska Neri, Cliff Curtis*
Režija:	*Andrew Davis*
Premijera:	*29. mart 2002.*
Trajanje:	*115 min*

film i dvd



Film :
Tequilla Sunrise
Kataloški broj : 20
Žanr : Akcioni triler
Trajanje : 111 minuta
Glumci: Kurt Russel, Mel Gibson, Michelle Pfeiffer
Režija : Robert Towne

Legendarni film, legendarni glumci, originalna priča o policajcu koji zna i želi da zaradi malo novca sa strane. Prelepa žena, moć i uticajnost su nešto što svi muškarci potajno šele. Kako izgleda kada to po svaku cenu hoće da dobiju, pogledajte u ovom jedinstvenom oskarovskom ostvarenju.



Film :
The Shining
Kataloški broj : 313
žanr : Horor triler
Trajanje : 115 minuta
Glumci : Jack Nicholson, Selley Duval
Režija : Stanley Kubrick

Pred vama je jedan od najmorbidnijih filmova ovog veka. Jednostavan zaplet o čuvaru hotela koji počinje da ludi do kraja filma uspeva da vas toliko uznemiri da nećete smeti sami da se šetate po kući. Jedinstveno, unikatno i nadasve zastrašujuće ostvarenje pravog majstora dobrog horor filma, gospodina Stenlija Kjubrika. čista desetka po svim stavkama.



Film :
Devils Advocate
Kataloški broj : 63
Žanr : SF drama
Trajanje : 138 minuta
Glumci : Keanu Reeves, Al Pacino, Charlize Theron
Režija : Taylor Hackford

Upečatljiva moderna saga o đavolu. Ovakvi filmovi su dokaz da kinematografija može večno da traje i da efekti ne čine ceo film. Radnja filma se vrti oko mladog i perspektivnog advokata koji nesvesno ulazi u vrlo mračnu igru iz koje naizgled nema izlaza...



Film :
Sphere
Kataloški broj : 35
žanr : SF horor
Trajanje : 129 minuta
Glumci : Dustin Hoffman, Sharon Stone, Samuel L. Jackson
Režija : Barry Levinson

Filmovi koji se rade po knjigama obično ne nailaze na podršku javnog mnjenja, ali kada je u pitanju ovaj film, sva pravila padaju u vodu. Sjajni efekti, lucidan scenario i sjajna ekipa vrhunskih glumaca čine celu priču vrlo primamljivom... Posle filma ostaje gorak ukus pitanja kako to zapravo izgleda biti hiljadama metara ispod vode ako znate da NEŠTO želi da vas ubije...





Kasneći jednog jutra da se nađe sa ženom i detetom, porodični čovek i vatrogasac iz Los Anđelesa, Gordi Bruer (Arnold Švarceneger), biva svedok bombaške akcije u kojoj gubi sve do čega mu je ikada bilo stalo. Klaudio "The Wolf" Perini (Klif Kertis) je glavni krivac za teroristički napad čije su žrtve Gordijeva žena i dete, nevine osobe koje su se jednostavno našle na pogrešnom mestu u pogrešno vreme. Gordijeva jedina uteha jeste to što će čovek odgovoran za smrt njegove porodice biti izveden pred lice pravde. Obeshrabren zvaničnom istragom koja ubrzo pada u zaborav, Bruer, i pored upozorenja agenta Branta (Elias Koteas), uzima stvari u svoje ruke i kreće na put ka džunglama Kolumbije u potrazi za teroristima. Male su šanse da njegov plan može uspeti, a velike da će ga poduhvat koštati života, ali Gordi Bruer nema više šta da izgubi.



ENDRU DEJVIS je poznat kao reditelj inteligentnih akcionih trilera od kojih je najpoznatiji Begunac sa Harisonom Fordom koji mu je doneo sedam nominacija za Oskara. Takođe je reditelj filmova Above the Law, The Package, A Perfect Murder.

FRANČESKA NERI (Selena) je, iako ju je američka publika upoznala tek u filmu Hanibal, već poznata širom Evrope. Glumila je u Almodovarovom filmu Živo meso sa Havijerom Bardenom, a zatim su tu Las Edades De Lulu i Dispara sa Banderasom.... Godine 1996. njen film La Mia Generazione nominovan je za Oskara u kategoriji najboljeg stranog filma.



BONUS STRIP



MALIVUK

UREDNIK ČASOPISA I VEČITA ŽRTVA. JEDINI PRIJATELJI SU MU BOČICA SEDATIVA I REDAKCIJSKI VOMBAT PERICA. TVRDI DA SU MU TO JEDINI POTREBNI PRIJATELJI.



ARHANGEL™

TVRDI DA GA JE SAM BOG POSLAO DA SPASE ČASOPIS. SMATRA DA MU TO DAJE ZA PRAVO DA SVIMA POPUJE O SVEMU. OSTALI PLANIRAJU DA PROVERE NJEGOVO BOŽANSKO POREKLO POMOĆU LEGIJINOG TESTA OTPORNOSTI NA HLADNO ORUŽJE.



LEGIJA

REDAKCIJSKI IZBACIVAČ, PRELAMAČ I GONIČ. POETSKA DUŠA, U SUŠTINI.

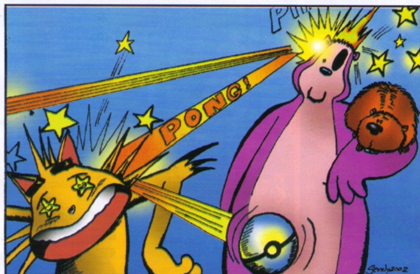


URL

ŠTA REĆI (A NE SLAGATI) O OVOM UNIKATNOM PROIZVODU LJUDSKE EVOLUCIJE? VODJA ZULU REVOLUCIJE U XIX VEKU, NOSILAC PARTIZANSKE SPOMENICE I NEBROJENIH DRUGIH OPTUŽBI ZA GENOCID, HOMOCID I DEICID, U NEKU RUKU NARKOMAN, A U NEKU RUKU NE, VOLJEN ALI NIKAD PREBOLJEN ...











STO MU JELENSKIH ROGOVA, DOCO, KAKVE SI MI TO PILULE PREPISAO? KO DA SAM U ZUTAĆU-CRTAĆU...*

PIKA? PI?

AJME, NANE – I TO U LOŠEM CRTAĆU....

*JAPANSKOM MANGA CRTANOM FILMU

AAAH!!! KAKVO JE SAD OVO *#$@¢%£*?

KILL IT! KILL IT!

UBIJ! ZGAZI!

JOJ!

EEE, BIĆE KRVI, BIĆE MESA.

ĆAO! VIDIM DA SI UHVATIO SVOG PRVOG BORCA! MADA BISMO O NAČINU HVATANJA MOGLI DA PORAZGOVARAMO. NE MORA TO BAŠ TAKO...

KAKO, BRATE, "NE MORA"!? VIDI TI OVOG FRIKA PRIRODE, OVOG ČERNO BILA! KAŽES DA JE OVO ZASLUŽILO DA ŽIVI?

MANEMANEMANE! SAMO KAŽEM DA NJEGOVA SMRT MOŽE DA BUDE KORISNA, ALI PRVO MORAŠ DA GA UHVATIŠ ŽIVOG. PROBAJ OVO!!!

SGGKHHH...

!?! ŠTA, IGRAĆEMO KUGLANJE DOK NEKOM NE POLUDI GLAVA I MOZAK MU NE PRSNE?

JOK, BRATE – U OVU KUGLU GA UHVATIŠ, PA ONDA RADIŠ S NJIM ŠTA TI JE VOLJA. PROBAJ.

HE HE

OĆU ONU DVOJICU!

ALI... ALI... STANI... ČEKAJ... MOŽDA...

CONTINUE ? PLEASE INSERT COIN! 10... 9... 8 ...

SCENARIJO: MIHALJ * CRTO: KUMALAKANTA * FARBO: ĆAKI
ISPISIVO: JA * SARADNIK NA SCENARIJU: TARANTINOMON KVENTIN



top liste

Pobednik prvih 10

Mart	Ime igre	Platforma
01.	ISS Pro Evolution 2 Club Edition	PlayStation
02.	Medal Of Honor: Allied Assault	PC CD-ROM
03.	Baldur's Gate: Dark Alliance	PlayStation 2
04.	Harry Potter	PlayStation
05.	ISS Pro Evolution	PlayStation 2
06.	Hooligans: Storm Over Europe	PC CD-ROM
07.	Gran Turismo Concept Tokyo 2001	PlayStation 2
08.	Salt Lake 2002	PlayStation 2
09.	Serious Sam 2	PC CD-ROM
10.	2econd Encounter	PC CD-ROM



PlayStation top 10

Mart	Ime igre
01.	ISS Pro Evolution 2 Club Edition
02.	Syphon Filter 3
03.	Harry Potter
04.	David Beckham Soccer
05.	E.T. Interplanetary Mission
06.	Taxi 2
07.	ISS Pro Evolution 2
08.	Alone In The Dark
09.	FIFA 2002
10.	Tony Hawk's Pro Skater 3s

Beosoft prvih 10

Mart	Ime igre	Platforma
01.	ISS Pro Evolution Club Edition	PlayStation
02.	Harry Potter	GB Advance
03.	Harry Potter	PlayStation
04.	Baldurs Gate	PlayStation 2
05.	GTA 3	PlayStation 2
06.	Advance Wars	GB Advance
07.	Conflict Zone	Dreamcast
08.	Jack & Dexter	PlayStation 2
09.	Salt Lake 2002	PlayStation 2
10.	Taxi 2	PlayStation

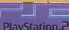
PC CD-ROM top 10

Mart	Ime igre
01.	Medal Of Honor: Allied Assault
02.	Hooligans: Storm Over Europe
03.	Serious Sam 2
04.	2econd Encounter
05.	Sim Golf
06.	Darkened Skye
07.	Car Tycoon
08.	Salt Lake 2002
09.	Star Wars: Star Fighter
10.	Harry Potter



JAPAN prvih 10

Mart	Ime igre	Platforma
01.	Super Smash Bros DX	GameCube
02.	Gran Turismo Concepts 2001 Tokyo	PlayStation 2
03.	Super Mario Advance 2	GB Advance
04.	Gundam: Federation Vs Zion	PlayStation 2
05.	Momotarou Dentei X Hudson	PlayStation 2
06.	Dragon Quest IV	PlayStation
07.	Pikmin Nintendo	GameCube
08.	Animal Forest	GameCube
09.	World Soccer Winning Eleven 5	PlayStation 2
10.	Inu Yasha Bandai	PlayStation



PS2 top 10

Mart	Ime igre
01.	Baldur's Gate: Dark Alliance
02.	Gran Turismo Concept Tokyo 2001
03.	Wipeout Fusion
04.	Salt Lake 2002
05.	Jak and Daxter
06.	Giants: Citizen Kabuto
07.	Rayman M
08.	Grand Theft Auto 3
09.	Dropship
10.	ISS Pro Evolution

Game Boy je napredovao, a vi?



Uzmite Game Boy Advance® i osetite snagu na[illegible]ednije ručne konzole ikada napravljene. Sa većim ekranom, svetlijim bojama, odličnom [illegible]m i digitalizovanim stereo zvukom, ova konzola nije samo nova - već n[illegible] generacija.



- Spremite se za potpuno novu generaciju 32-bitnih igara.
- Igrajte sve igre za Game Boy i Game Boy Color koje već posedujete.
- Novi ekran širokog formata (24:7).
- Čak 50% veći ekran znači veća rezolucija, više boja i detaljnija grafika.
- Do 4 igrača mogu igrati istovremeno pomoću link kabla.



GAME BOY ADVANCE

Možete ga naći u svim prodavnicama Beosofta.



Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36